9
ANNO 2
NUMERO 9
GIUGNO 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

L'ORRORE SU SUPER FAMICOM CON GLI ADDAMS

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IL MEGADRIVE NELLA GUERRA DEL GOLFO

LA PREISTORIA DEL NES

L'ARRIVO DI JOE & MAC

UNA VALANGA DI NEWS DA LONDRA

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali • Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Giovanni Papandrea, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica e impaginazione elettronica : Carlo e Alessandra Gandolfi • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 -

ConsoleMania

ACQUA PASSATA... MA NON PER VOI !

Quando ormai il numero scorso di ConsoleMania era chiuso definitivamente, e sottolineo DEFINITIVAMENTE poiché ogni volta che Alex dice "Ho chiuso il numero!" è perché gli mancano almeno ancora 20 pagine della rivista... comunque sia, dopo aver chiuso davvero il numero di maggio della vostra amatissima rivista, io, Alex, e Max siamo partiti alla volta di Londra per curiosare fra gli stand dell'ECTS, ovvero European Computer Trade Show, vale a dire la "fiera europea del divertimento elettronico". E così tutte le novità che abbiamo sapientemente recuperato per voi le trovate in questo numero della rivista. Avrete di che leccarvi le dita, soprattutto dopo aver giocato per ore e ore con la vostra console preferita ed esservi martoriati le mani con i fedelissimi joypad.
Prima di concludere però, e prima di farvi gli auguri di buona lettura, colgo l'occasione dell'Editoriale per parlare di un fatto che mi ha piacevolmente colpito. Nel numero di Maggio di AltroConsumo, la rivista del Comitato Consumatori Italiano che prende in esame di mese in mese vari prodotti di diverse categorie merceologiche, vi è un articolo dedicato alle console portatili: Game Boy, Game Gear, Lynx. Indice che anche questo settore richiede ormai un esame attento da parte dei consumatori e che la realtà dei videogames si fa ogni giorno più complessa, interessante, e viva. Come noi!

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ELECTRONIC ARTS

Un'altro nome storico dell'industria del software (a proposito, buon decimo compleanno!) ormai radicato direttamente o tramite uno dei suoi numerosi tentacoli nel mercato delle console. I tentacoli in questo caso si chiamano Mindcraft, di cui la EA distribuisce i giochi compreso probabilmente quel Magic Candle (RPG già visto su computer) che farà la sua prossima apparizione su NES, Millennium (James Pond, di cui sono in fase di progetto un paio di seguiti, Acquabatic Games e Splash Gordon), Broderbund (Carmen Sandiego) e Interplay che si dedica attivamente al settore Nintendo. E proprio con la prossima uscita ufficiale in Europa del SNES la EA ha annunciato impegni ufficiali a supportare questa console oltre a quel Mega Drive su cui ci eravamo già divertiti con Road Rash, John Madden, F22 e tantissimi altri, compreso il recente Desert Strike.

La grossa novità del momento è Powermonger per Megadrive, anche questa una conversione da computer (l'originale è della Bullfrog) di quelle simulazioni di "deità" che stanno "spopuolando" in questo periodo su console. Anche qui il paesaggio è visualizzato con un 3D efficace grazie alla grafica poligonale e ai numerosi oggetti come alberi, case, strade, fiumi animati, etc. La grossa novità di questi giochi strategico-gestionali sta proprio nella ricchezza di particolari grafici, oltre naturalmente alla quantità di opzioni e possibilità di gioco.

Nulla ancora si sa invece di quel LHX Attack Chopper, ottimo simulatore di elicottero su PC, di cui giravano voci qualche tempo addietro, il tempo per Alex di telefonare alla EA e vi faremo sapere.

LORICIEL

Il gatto della casa francese non sarà uno dei più famosi ma è di sicuro uno dei più diffusi, visto che la casa transalpina sviluppa giochi per tutte le console del momento, ovvero Sega, Nintendo e NEC.

Per tutti i formati di casa Nintendo sta adesso per essere convertito uno dei loro maggiori successi su PC Engine, Panza Kick Boxing; no, non mettetevi a ridere non si tratta di una boxe con Maradona e se ha raggiunto la top ten negli States ci sarà un motivo, questa è poi una versione differenziata con diverse opzioni supplementari. Per settembre. Ulteriori uscite della casa per SNES/SFamicom comprendono poi un tennis non meglio definito e Jim Power, un platform/blastammazza con i soliti mostri di fine livello e armamento incrementabile a cui il nostro TGM ha tributato grandi onori nella sua versione Amiga. A partire dal prossimo autunno.

Panza vedrà la luce anche su Megadrive e la produzione Loriciel per questa macchina è destinata ad arricchirsi di altri due elementi entro il '93.

I progetti futuri per PC Engine vedono invece, oltre a una riedizione di Panza e Davis Cup Tennis per Super CD Rom anche Builderland, Baby Jo, Jim Power e The Entity entro quest'anno sempre nello stesso formato.

A PROPOSITO DI FIERE...

Per quanto vi possa sembrare strano l'ECTS di Londra non era la manifestazione fieristica più importante del periodo, surclassata abbondantemente dal... Salone dell'Infanzia, grazie soprattutto alla presenza delle nostre tre gloriose riviste. Scherzi a parte la fiera non era effettivamente situata in una zona di facile accesso (altro che facile accesso, era vicino a Zibido S. Giacomo, che, senza offesa per gli abitanti, è il Posto in Capo al Mondo per antonomasia NdVF) infatti si trovava in una zona periferica della città, ma grazie a un'ottimo (e tu mezz'ora di attesa + 20 minuti di viaggio me lo chiami ottimo?!? NdVF) servizio di autobus messo a disposizione dall'Ente Fiera, che gratuitamente trasportavano ogni cinque minuti (insisto, mezz'ora!) i visitatori dalla fermata di metropolitana Romolo ai padiglioni, l'affluenza di persone è stata discreta nei giorni feriali e molto buona in quelli festivi (e caotica venerdì 1 NdNuke). Durante i week-end il nostro stand è stato letteralmente assalito da orde di ragazzini, fermamente intenzionati a non "scollarsi" dai monitor accesi decretando il successo di questa manifestazione.

Siamo anche stati visitati da diversi lettori provenienti sia da Milano che da città lontane come Genova, Vicenza, Bologna, etc, e tutto questo non poteva che farci molto piacere; inoltre tanti visitatori che non conoscevano le nostre riviste hanno avuto la possibilità di avvicinarsi ai nostri mensili gratuitamente: infatti abbiamo regalato centinaia di numeri vecchi di TGM, Zzap! e inoltre il mitico e ricercatissimo n1 di CMania.

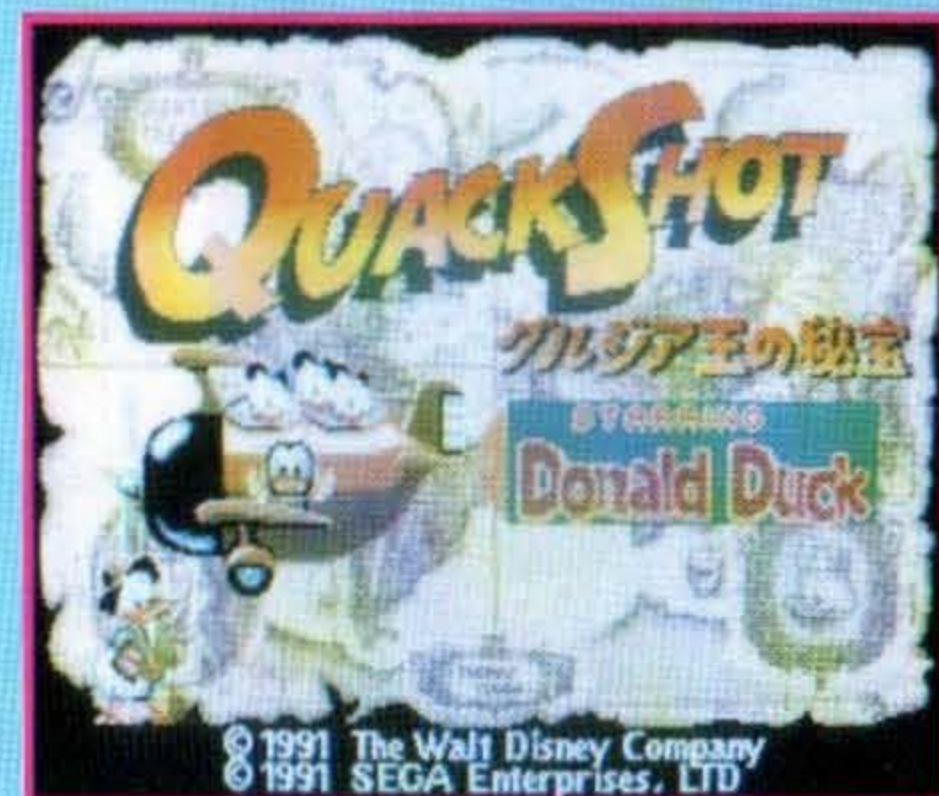
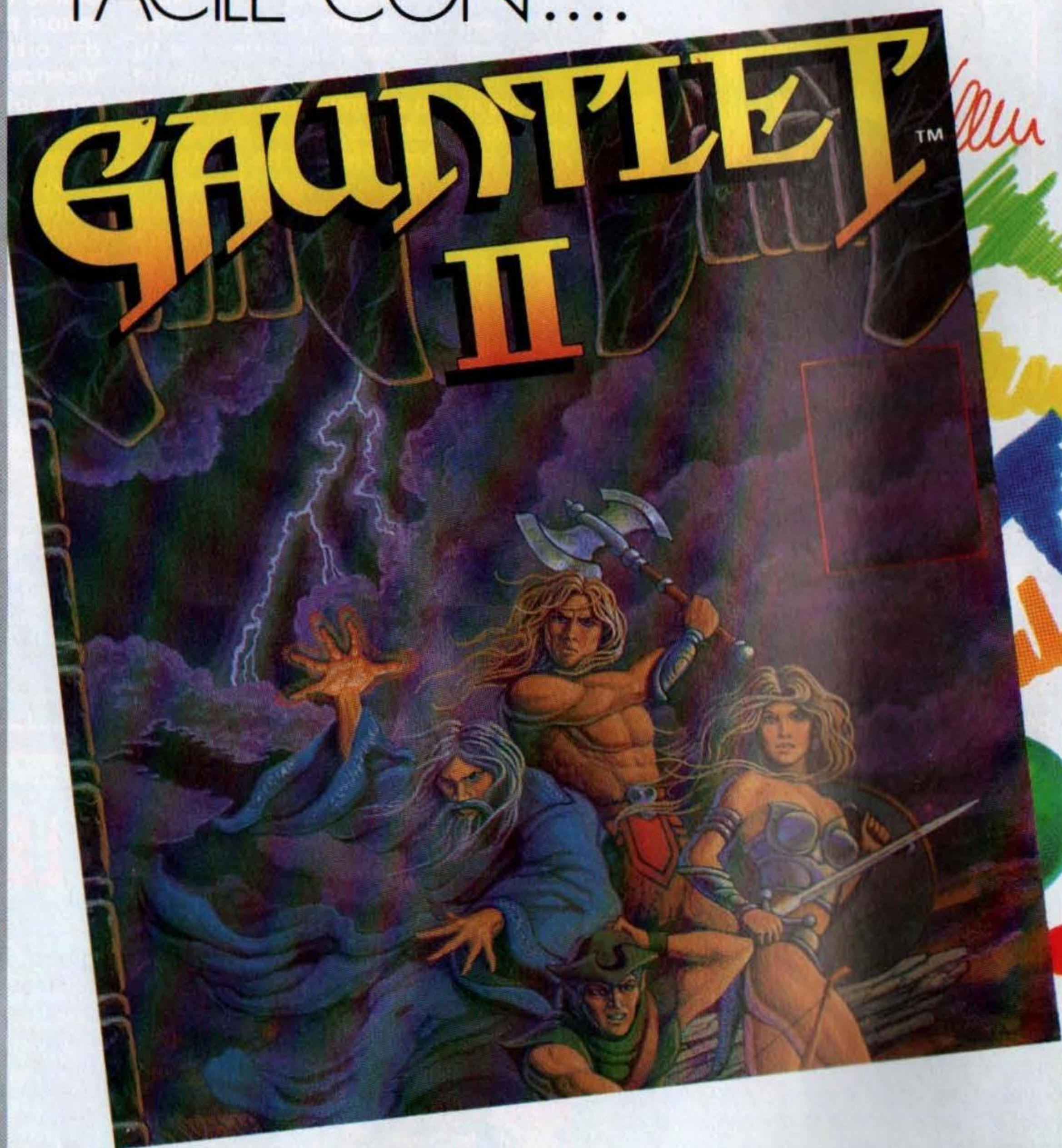
LA PIRATERIA COLPISCE ANCHE LE CONSOLE!

Ormai non non vengono più risparmiate nemmeno le console, diversi di voi ci telefonano quotidianamente per comunicarci dell'acquisto di cartucce (soprattutto per MegaDrive) che vengono vendute come originali e poi, una volta arrivati a casa e accesa la console, ci si accorge del contrario!
Tutti quelli che ci chiamano disperati, ci chiedono consigli e vorrebbero che noi risolvessimo questa piaga che dilaga sempre più ma l'unica cosa che possiamo fare come redattori è quella di mettervi in guardia.
Dovete sempre richiedere cartucce "originali" e stare attenti a diversi particolari, alcuni dei quali li potete distinguere direttamente sulla confezione, altri nel gioco. Nel caso del Quackshot che ci ha consegnato un lettore erano assenti dal retro della confezione le descrizioni del gioco, mentre sulla cartuccia, oltre all'assenza del logo SEGA stampato nella plastica mancava anche la tipica targhetta con le incomprensibili scritte giapponesi. Dal gioco, manca inoltre qualsiasi riferimento ai copyright di casa Sega e Walt Disney (compreso il logo Sega che introduce qualsiasi cartuccia).

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

GAUNTLET™ II

Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

MINDSCAPE INC

TOYS® LEADER

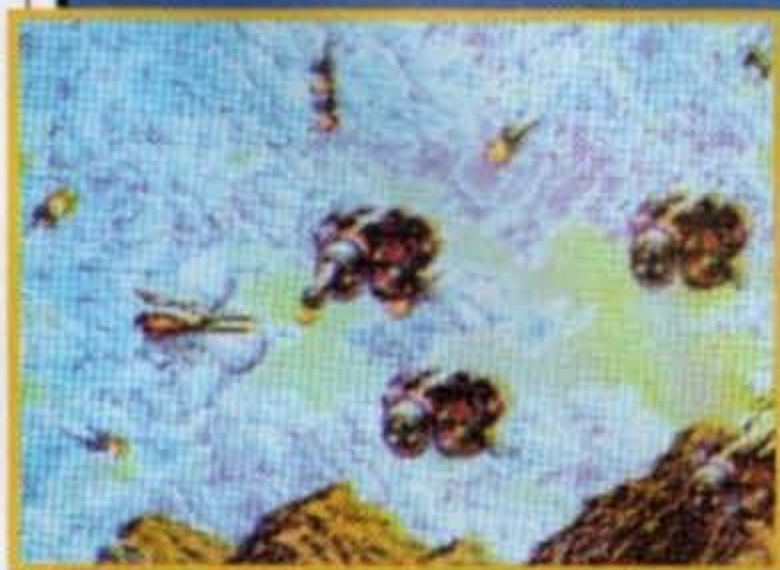
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

MADE IN JAPAN

CHE LA FORZA SIA CON VOI...

..e qui potete vedere il mitico Th.Force III.

Si tratta con assoluta certezza di uno dei seguiti più attesi da un paio di anni per tutti i possessori di quello che è stato definito il migliore shoot'em up in circolazione fino ad oggi: ThunderForce III.
Non si sa ancora se il gioco alla fine sarà su cartuccia o M-CD (provate solo ad immaginare gli effetti taumaturgici su questo supporto così maltrattato dalle sue prime uscite), comunque è certo che Th.Force IV avrà realizzazione grafica, ma non solo quella, ancora migliore del precedente. E pensare che Th.Force III non è mai stato un Coin-op ma bensì un capolavoro solo per MD!

Ecco una schermata del seguito....

STREET FIGHTER II

su Super Famicom

Come potete vedere dalle fotografie il lavoro di conversione dell'arcifamoso coin-op della Capcom è a buon punto, e con ottimi risultati, le differenze dall'originale sono davvero minime. Se poi vi capitasse di fare un salto in qualche sala giochi abbastanza fornita potreste anche imbattervi in Street Fighter '92 (in qualche sala giochi di Milano, a quanto mi riferisce il Gab, è arrivato) (anche dalle mie parti, in Liguria, è già presente nelle salegiochi di Chiavari! ndG)molto simile al II ma con qualche avversario aggiuntivo.

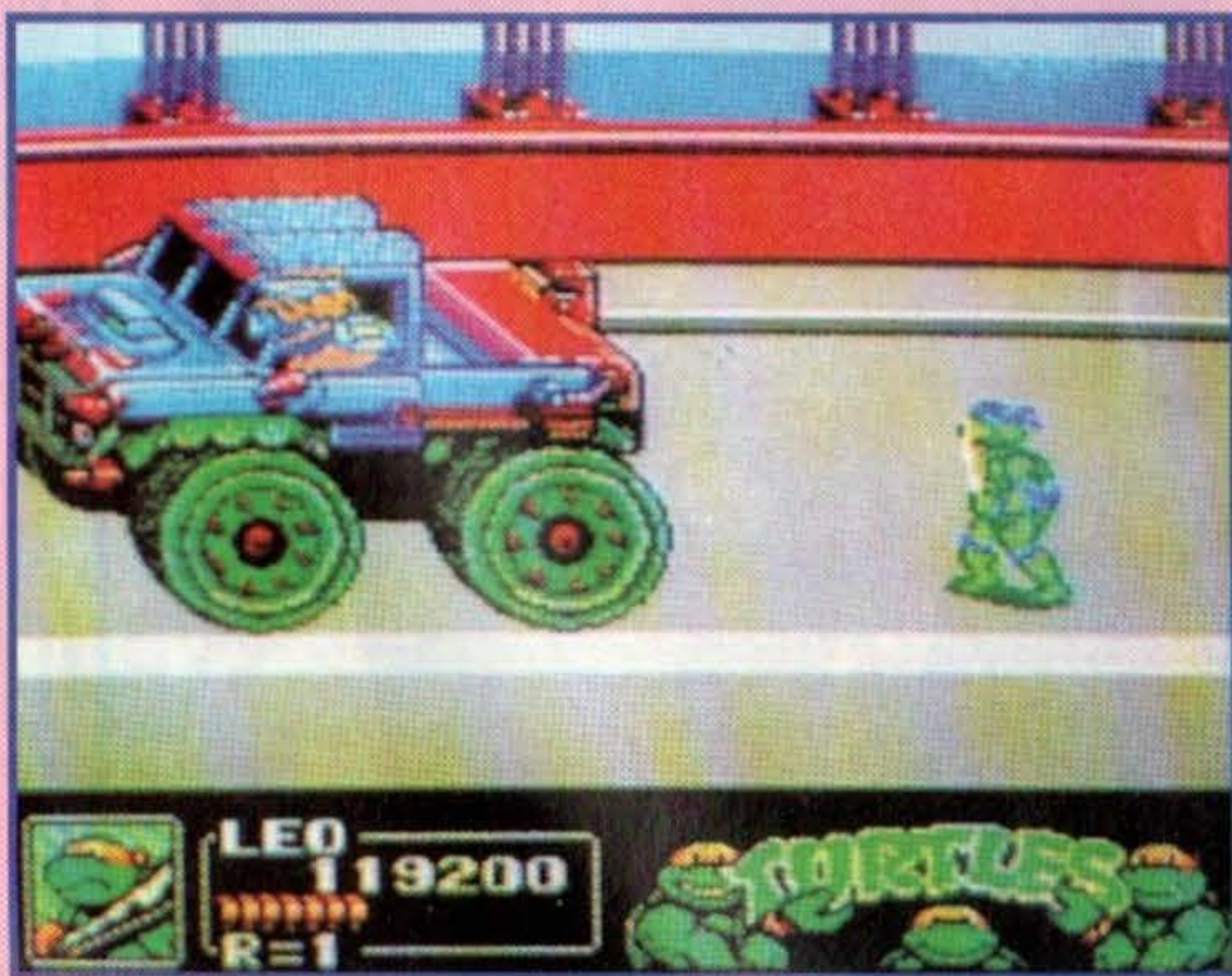
WONDER MEGA

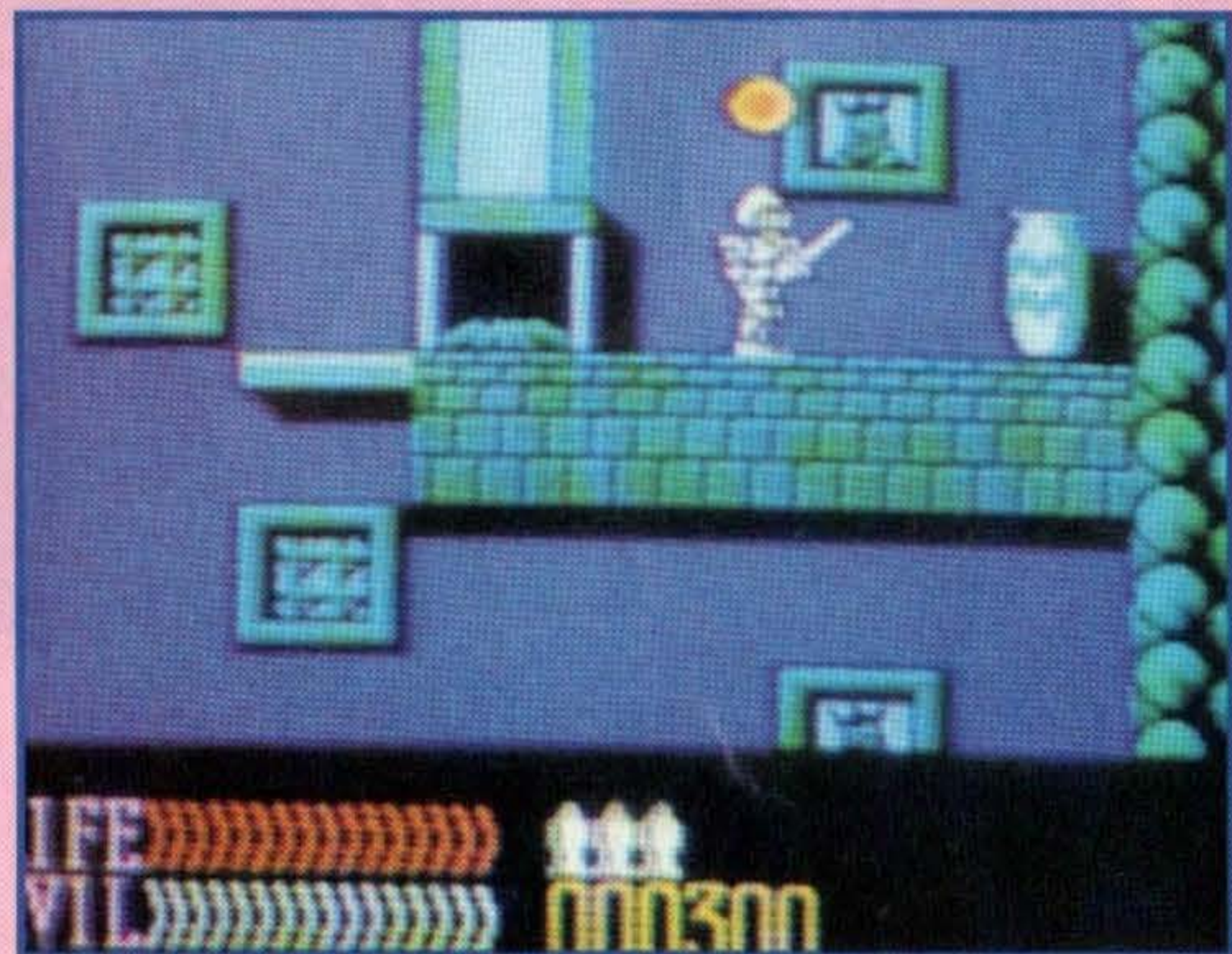
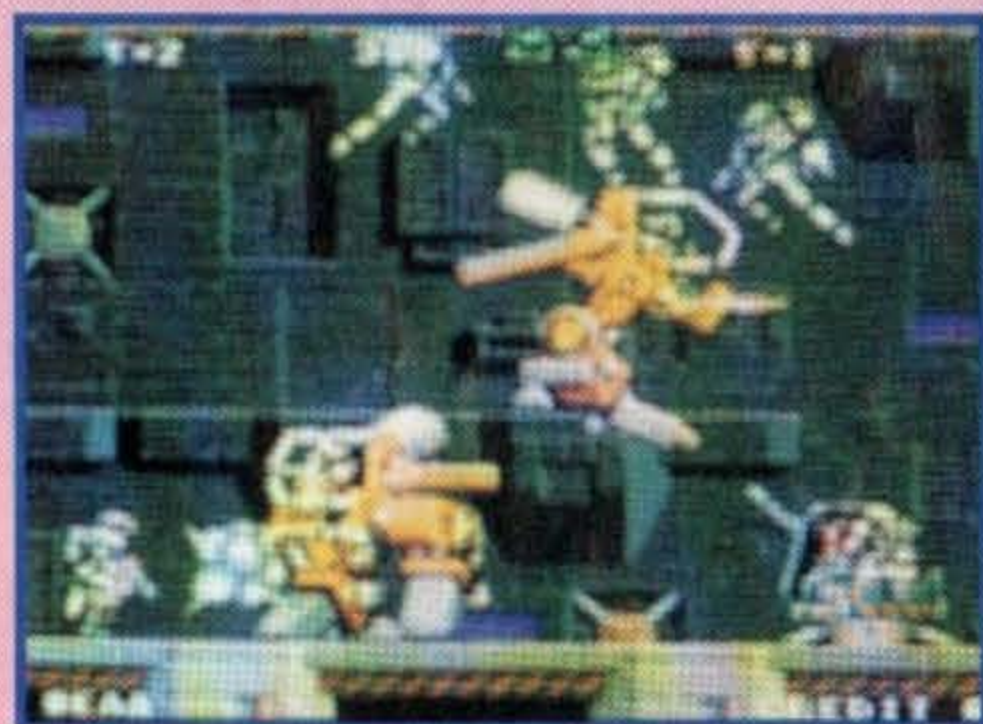
la Sega ne ha combinata un'altra delle sue!

La JVC in collaborazione con la Sega ha dato il via a un nuovo progetto che fonderà in un' unica macchina il MegaDrive con il Mega-CD, niente di nuovo tecnicamente, quindi. E' bene avvisarvi che, per ora, è inutile che iniziate a tempestarci di telefonate (come accadde a suo tempo per il M-CD! ndG) per avere ulteriori informazioni, perché si tratta ancora di un progetto che verrà avviato solo in questi mesi; si dice che il Wonder Mega purtroppo non avrà piena compatibilità con il sistema MD + M-CD, ma sono solo voci di corridoio. Personalmente consiglio a tutti di stare molto calmi riguardo l'acquisto di un M-CD: è un periodo di fuoco, troppe questioni su queste periferiche sono ancora in fase di evoluzione e nessuno, probabilmente neanche la Sega stessa, ha ben chiare le idee su cosa succederà nel futuro prossimo.

ACCLAIM ALLA CARICA

La Acclaim sembra essersi gettata a folle velocità nel mercato delle console, e non solo a colpi di giochi: con le sue altre etichette Imageworks, LJN e Flying Edge copre tutte le console e diversi personal computer, ha appena acquisito diverse attività della ex-Mirrorsoft (defunta anch'essa dopo la morte dell'editore Robert Maxwell) e sarà la prima casa Americana a pubblicare giochi per il Super Famicom in Giappone (nella tana del lupo) con il lancio di un suo successo SNES: WWF Wrestlemania.
Passando a quello che più ci interessa, la casa americana ha definito quelle che saranno le sue uscite nei prossimi mesi per le console di casa Sega che comprendono diversi giochi molto attesi.
La già citata terza puntata di Back to the Future dovrebbe essere appena uscita per Master System mentre leggete questo e la versione Megadrive dovrebbe seguire entro giugno.
Arch Rivals è la conversione di un coin op della Williams, il solito basket con licenza di pestaggio o "basketbrawl" e uscirà sotto l'etichetta Flying Edge per MS (Giugno) e MD (Luglio).
Bart vs the Space Mutant dovrebbe finalmente uscire, dopo le versioni su computer anche per tutti i formati Sega entro luglio.
George Foreman Knock Out Boxing invece lo troverete solo su GG e MS a luglio, si tratta (chi l'avrebbe mai detto) di una boxe sponsorizzata da uno dei più grandi (e grossi) pesi massimi di tutti i tempi.
Alien 3 è anch'esso in via di programmazione (da parte della Probe, ricordate?), ma promette già qualcosa come trecento frame di animazione per il solo personaggio di Ripley. Dalla Imageworks per ottobre.
Smash TV, dopo la versione SNES, lo troverete anche per tutte le console Sega ad opera della Flying Edge per Ottobre. Il gioco lo conoscete: si tratta di una conversione da coin-op, uno shoot'em up multidirezionale con bonus, armi e mostri di fine livello.
WWF Wrestlemania Challenge è il secondo titolo che passa da SNES a Megadrive, una chicca per gli appassionati di Wrestling con lottatori come Macho Man, Ultimate Warrior, etc. e opzioni che vi permettono anche di giocare in squadra, nelle survivor series tre contro tre o di giocare uno contro l'altro. Per ottobre.
Ferrari Grand Prix, Krusty's Funhouse e Empire of Steel sono è altri tre titoli annunciati solo per Megadrive. Il primo è un gioco di corse: i circuiti sono 16, le opzioni sono le solite (pratica e campionato, cambio automatico e non, pit-stop interattivo) e il gioco... vedremo a giugno.
Il secondo è l'ennesima versione digitale dei Simpsons: questa volta è il negozio di Krusty in pericolo ma ad aiutarlo ci saranno Bart e diversi altri personaggi della serie, non prima di novembre, comunque.
Spiderman uscirà finalmente anche in formato portatile GG, ancora una volta a caccia di bombe per New York: questa è regolata per la fine di giugno.
Conclude la carrellata Predator 2 per MS e MD.

L'AMERICA IN BREVE...

La Galoob Toys che ha prodotto il contestatissimo (dalla Nintendo) Game Genie per vite infinite e tutti quei simpatici trucchetti su NES ha appena deciso di dedicarsi anche al Genesis con una guida ai trucchi per cinquanta giochi di questa console. Non c'è dubbio che entrerà in diretta concorrenza con l'europea (inglese) Action Replay che permette anch'essa, con l'ausilio di manuale di alterare i parametri di diversi giochi.

- GunForce. Coin op della Irem moderatamente famoso è stato di recente convertito per SNES, si tratta di uno shoot'em up abbastanza devastante, la buona notizia è che è stata conservata l'opzione per due giocatori.
- Wizard & Warriors III è il terzo episodio di una delle serie popolari della Acclaim, un arcade adventure abbastanza convenzionale per NES.
- TMNT III: The Manhattan Project. Il terzo episodio delle tartarughe è finalmente giunto anche su NES e sembra potersi aggiudicare la palma del migliore, la grafica sarebbe ampiamente sopra la media se non fosse per il flickering e anche il sonoro, con qualche effetto digitalizzato, non è male. Il gioco è il solito picchiaduro a uno o due giocatori, questa volta le tartarughe hanno tutte le stesse mosse oltre a un colpo speciale diverso per ognuna di loro.

ENTRA IN GIOCO CON....

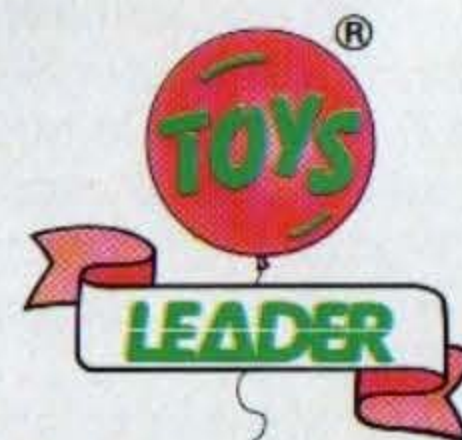
SEGA™
Master System™

POPULOUS™

Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

SHADOW OF THE BEAST™

Un'indimenticabile avventura. Il giocatore si confronta con i sinistri signori delle tenebre. Una miriade di misteri e di enigmi da risolvere.

TECMAGIK

© Psygnosis 1989

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

NINTEND

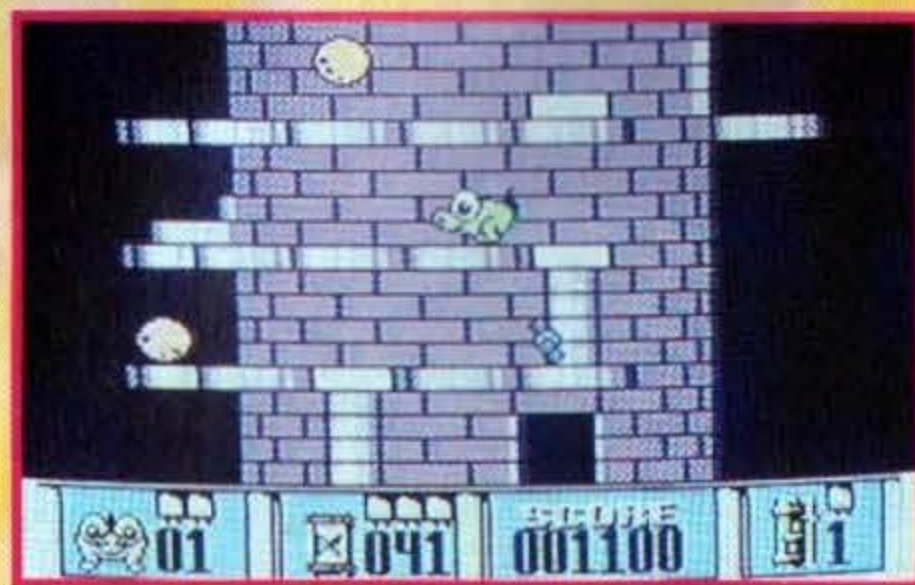
GREMLIN

Come non sapevate che anche la Gremlin ha un contratto per lo sviluppo di giochi per le console di casa Nintendo? Neanche io! Beh, in effetti Nigel Mansell World Championship se non sbaglio, dovrebbe essere il loro primo lavoro su console... e a questo punto ai lettori di TGM dovrebbero essersi rizzate le orecchie. La Gremlin è infatti una delle case più rinomate nel campo dei giochi di corse grazie soprattutto al bellissimo Lotus Turbo Challenge II (e I) per il quale un esaltato Max è migrato fino in Inghilterra (non in macchina, naturalmente) e il loro prossimo gioco, una simulazione di Formula 1, sarà disponibile anche per tutte le console Nintendo. La visuale, secondo la tradizione della casa, è in soggettiva, a differenza di quella dall'alto che sembra per il momento andare per la maggiore, i circuiti sono 16 e diverse sono le opzioni tra cui spiccano: cambio automatico, livelli di difficoltà, preparazione della monoposto e una speciale opzione che vi aiuterà nel fare pratica consigliandovi su come comportarvi nei vari tratti dei diversi circuiti; le uscite saranno rispettivamente Ottobre (NES) e Novembre (SNES e Gameboy).

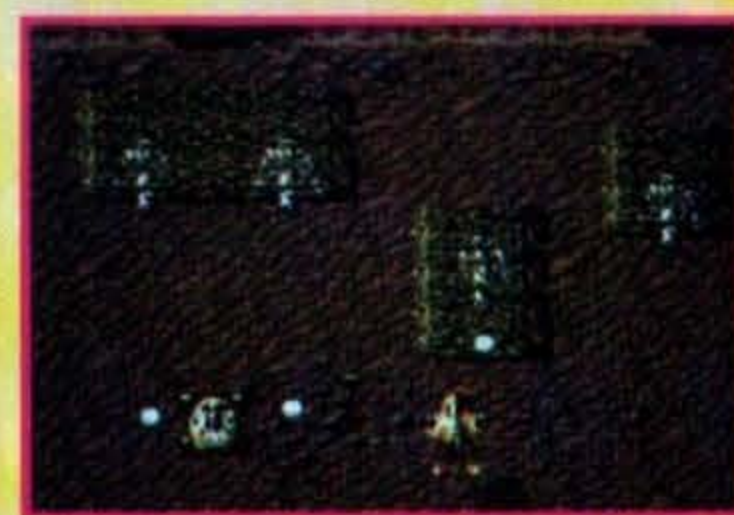
I progetti Gameboy proseguono poi con Suzuki Samurai, una corsa fuoristrada in soggettiva su 22 circuiti, Dirty Racing, un gioco di corse con licenza di blastaggio a scorrimento verticale e Return of the Tiger, un gioco di corse a cavallo di una tigre... no, stavo scherzando, si tratta di un inconsueto (per la casa) arcade adventure con il solito ninja, il colore non è stato ancora definito ma voci insistenti dicono che sia nero...

ST

Il nome dirà poco a chi si occupa solo di console, ai computeristi richiamerà alla memoria diversi titoli come Swiv, Rodland, Final Blow, Double Dragon III, Big Run o Indy Heat, ma anche possessori di console Nintendo cominceranno presto a conoscerli. Alle numerose uscite per diversi formati di computer comincerà infatti ad affiancare numerosi, alcuni dei quali veramente interessanti, titoli.

Per quella data è infatti previsto per NES e Gameboy quel tale Castelian che altri non è che il famosissimo Nebulus, un vecchio successone dell'epoca d'oro degli 8Bit. Lo scopo è quello di riuscire a scalare (e quindi distruggere) otto torri nei panni di uno strano essere bipede assolutamente non violento. Tutto quello che potete fare quindi in questo ottimo mix tra puzzle game e platform è di saltare da una piattaforma all'altra di una torre che ruota mentre voi gli passeggiate attorno. Dovrebbe trattarsi di una buona conversione, visto che proviene da un genere di computer (C64) di capacità paragonabili al NES, e lo stesso discorso vale anche per un'altra conversione da computer (grosso successo anche su 64) trasposizione a sua volta di un gioco da bar della Jaleco, Rodland. Si tratta di un platform appartenente al genere tondeggiante e teneroso che ha come protagonisti Tam e Rit armati di

DO NEWS

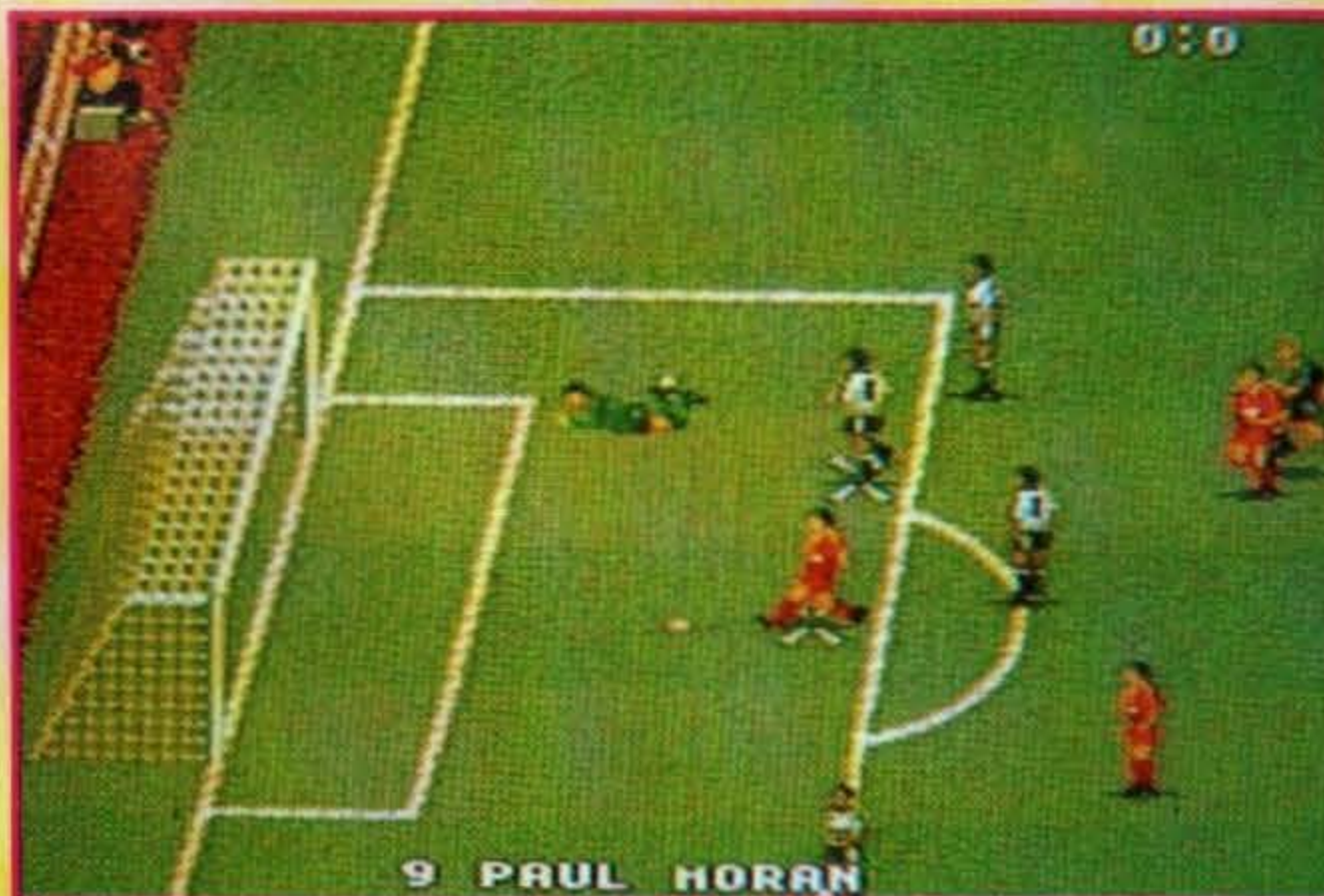
'ORM

due bacchette magiche con cui si trovano ad affrontare orde di tenerosissimi nemici. Tenete d'occhio gli scaffali dei negozi per Gameboy e NES questo natale!
Ricordate quel preistorico coin op, Moon Ranger? No? Forse sono partito troppo da lontano, ricordate quel vecchio (ma buono) coin op nomato Silkworm (altresì tradotto verso numerosi supporti con tastiera)? Se sì ricorderete anche le polemiche sul fatto che SWIV (da alcuni chiamato Silkworm IV) ne fosse in effetti la versione vista dall'alto tra l'altro programmata dagli stessi autori (tra cui il sempre mitico Simon Pick). Swiv, che sarà convertito su SNES entro il primo quarto del '93 (Provate a indovinare un po' con quale titolo? Forse Super Swiv? Bravi, avete vinto un Gabriele omaggio. In caso di più vincitori dovrete accontentarvi di un solo pezzo che Alex sarà felice di sezionare con gli artigli alla Wolfrine che finalmente sono cominciati a spuntargli) (Cosa ne dici Steve se invece fossimo io ed Alex a sezionarti!? ndG) (...e poi senza di me come potresti sopravvivere all'appuntamento di ogni mese con gli articoli delle news? ndG), è uno shoot' em up a scrolling orizzontale dall'aspetto abbastanza convenzionale se non fosse per un paio di particolari. Anzitutto per la quantità di colpi e nemici presenti sullo schermo (e qui cominciano le dolenti note per SF), poi si poteva giocare in due contemporaneamente (Ahi, ahi!) nelle corazze di un elicottero e di una jeep (occasionalmente motoscafo) che scorrazza per lo schermo e infine il gioco era costituito da un unico, gigantesco, livello su diversi scenari e la versione Amiga presentava dei veri tocchi di classe come le tracce della jeep su un campo di grano, mentre quella SF promette già grafica a 256 colori (ehp!) e sonoro stereo su otto canali.
Continuiamo con le conversioni da computer e console con Indy Heat, un gioco di corsa con macchinine visto con una prospettiva ibrida; se non lo avete visto mai su computer potete, in mancanza di foto, immaginarvelo come una specie di Super Off Road di cui un paio di esemplari della specie si sono visti ultimamente su SF. La grafica è molto divertente, come del resto lo è l'azione, non si tratta insomma di uno di quei giochi di corse seriosi: i circuiti sono assurdi, si può tentare di stirare i meccanici dei team avversari (yeah!) e ci sarà naturalmente la possibilità di potenziare la propria macchina con nuovi motori, etc. a seconda del numero di meccanici stes... ehm, dei soldi guadagnati nei piazzamenti. Per SNES e Gameboy entro la metà del '92.
L'unico concept originale della Storm per il prossimo futuro è comunque Lawnmover Man, tie-in da un film di fantascienza inglese tratto da un racconto di Stephen King che sta ottenendo un grosso successo negli Stati Uniti, con per protagonista un Lawnmover Man (uomo della falciatrice da prato) che viene utilizzato come cavia da uno scienziato (Posso capire da dove Stephen abbia preso l'idea NdRedattore tormentato da un martello pneumatico sotto casa sua). La Storm si è procurata i termodiritti globali (c1992 Nuke) per qualsiasi versione e intende sfruttarli entro la metà del prossimo anno.

sega CITY

VIRGIN

La Virgin è ormai il braccio armato della Sega in Inghilterra, dove distribuisce una grossa fetta dei titoli Sega, queste sono le loro intenzioni per i prossimi mesi.
Entro Giugno dovrebbero uscire i già annunciati Chuck Rock e Terminator per MD e MS, Corporation per MD e le versioni MS di Marble Madness e Speedball II.

Per il solo Master System sono stati poi annunciati Tin Tin on the Moon, già visto su Amiga dove era un brutto gioco tie-in di un cartone animato ancora peggiore (la versione per MS è stata a quanto pare riscritta, speriamolo!), MC Kids 2 e Robin Hood per Dicembre. Un'idea simpatica e originale (beh, forse non proprio originale) per MS è invece Arcade Smash Hits: una collezione dei grandi classici della storia dei videogiochi comprendente Missile Command (il primo amore...), Breakout e Centipede (e Defender, dove lo hanno lasciato Defender?), potrebbe essere divertente.

Anche per Megadrive è stato annunciato qualche titolo veramente invitante. A parte un certo European Club Soccer che poco sembra avere di nuovo se non le regole ufficiali delle competizioni di coppe, MC Kids 2 e un Superman di cui poco si sa ancora; ci saranno poi i successoni Amiga Another World e Mega-lo-Mania. Il primo è una sorta di arcade adventure con uno stile che è a metà tra Prince of Persia e Dragon's Lair: la libertà d'azione è abbastanza limitata, la sequenza di azioni deve essere ben precisa per poter risolvere un'enigma; su amiga le animazioni erano veramente superlative. Il secondo, della premiata ditta Sensible Software (Wizball, per riportarci a storiche, ottobittistiche, memorie) è un gioco alla Populous, l'ennesimo della serie "il piccolo dittatore" che ha visto migliaia di giocatori Amiga impegnati a costruire civiltà e a distruggerne altre nel tentativo di estendere il proprio dominio su tutte e ventisette le isole. Tecnicamente la realizzazione sembra notevole, potendo anche contare su voci digitalizzate come del resto sono anche i vostri contendenti, ma potremo giudicare solamente quest'estate.

sega CITY

DOMARK

Forse sono stato un po' troppo duro ultimamente con la casa inglese, in fondo non è colpa sua se deve pubblicare Pitfighter, passiamo quindi alle prossime uscite per le console di casa Sega (non sembrano per ora intenzionati a passare a sviluppare giochi per le macchine Nintendo).
Diciamo subito che la versione MS di Pitfighter (picchiaduro con omini digitalizzati di un certo successo al bar ma che io odio letteralmente (anch'io ndG), opinione personale, comunque) uscirà ad ottobre, così ci siamo tolti il pensiero e possiamo passare a qualcosa di decisamente interessante, come Super Space Invaders. Anch'esso è un vecchio giochino da bar a sua volta rivisitazione del grandissimo classico (Chiamatemi Papà, NdSpace Invaders) con un sacco di armi in più e decisamente più cattivo. Uscirà per MS a Giugno e GG a Ottobre.
Già che siamo in tema di vecchie glorie parliamo di Marble Madness, meglio noto come gioco delle palline che cadono, un vecchio coin op che vedeva protagonista una (due per la versione due giocatori) pallina che dovevate guidare fino al goal evitando accuratamente nemici e trabocchetti vari entro un tempo limite che nel caso dei programmatori non supererà il mese di Luglio.
Rampart uscirà invece per il solo MS e si tratta di un vecchio gioco per computer con per protagonisti, i castelli prima convertito su MD, uscita prevista a Luglio.
Vi avevo già parlato di Prince of Persia? La risposta mi sembra ovvia, ma giuro che questa è l'ultima volta, la data per l'uscita GG e MS sembra definitivamente essere stata fissata per Luglio.
Tra le le uscite multiformato, invece c'è il gioco di società per eccellenza, Trivial Pursuit: se volete che il vostro piccolo cresca con una cultura da Mike Bongiorno questo gioco di domande e risposte è l'ideale, nella versione digitale il gioco è stato arricchito con quesiti sonori e grafici. Ho già avuto occasione di provare giochi di questo tipo su computer e devo confessare che, nonostante le apparenze, potrebbe anche essere divertente se tutte e 3000 le domande non fossero rigorosamente in inglese (nulla è stato detto per versioni destinate ad altri paesi). Sempre per GG (Dicembre), MS e MD (Ottobre) dovrebbe fare la sua ennesima comparsa digitale James Bond.
Da quanto si può vedere, almeno per la versione Megadrive, sembra carino; ci sono diversi scenari, dalla Giungla fin sullo Space Shuttle che consentiranno a Bond di dimostrare le sue doti atletiche, a Q di fargli indossare un armamento da corazzata e ai nemici come lo Squalo di sfoggiare il suo sorrisone d'acciaio nel tentativo di liberare (trama da film anni '40) lo Scienziato rapito e la figlia. Il gioco è un platform/shoot 'em up multilivello con sezioni scrolling orizzontale e verticale e vi possiamo garantire che anche questa volta potrete sfruttare appieno la vostra licenza di uccidere.

ULTIMA IV

Siamo felici di annunciarvi che siamo in possesso di un gioco di ruolo che su computer stà decisamente facendo storia! Ultima IV per Sega 8bit ci è giunto in redazione per importazione parallela, e vedrò (ndG) di recensirlo nei prossimi numeri; ovviamente è un titolo che prima di essere descritto va giocato molto data la sua complessità per cui abbiate pazienza.

TECMAGIK

La casa di Birmingham ormai nota a tutti i possessori di Master System non tanto per la quantità quanto per la qualità dei suoi prodotti (Shadow of the Beast e Populous, per esempio), è riuscita ad accaparrarsi i diritti per la realizzazione del gioco ufficiale dei campionati europei di calcio del '92 che sfrutterà in Champions of Europe. Non che questo vi possa interessare più di tanto, vi potrebbero invece interessare la promessa di caratteristiche tecniche come specifiche abilità dei singoli giocatori per quanto riguarda dribbling, velocità, passaggi, etc., tempi supplementari, rigori, la possibilità di giocare in due o la visuale a 75 gradi sul campo e tutte quelle opzioni necessarie al gioco di calcio vero, moderno e che non deve chiedere mai.

US GOLD

Un'altra importante casa che, puntando sul mercato europeo, ha deciso di sviluppare giochi solo per le console di casa Sega, dedicandosi particolarmente al Master System con alcuni tra i più bei giochini in circolazione per questa console. E stiamo parlando di Impossible Mission, dell'enorme Heroes of the Lance (512 Kbytes di codice), di Out Run Europa, Indiana Jones e tanti altri; ora è giunto il momento delle conversioni.

Entro Giugno dovrebbe uscire Super Kick Off, uno dei giochi di calcio più apprezzati su computer, per GG e stessa sorte dovrebbe subire Out Run Europa (ricordate, il gioco di corse attraverso mezza europa a bordo di moto, macchine e jetski) entro Agosto e Indiana Jones per quest'autunno.

Su Megadrive la stagione Autunno-Inverno '92 propone invece cappellaccio e frusta alla Indiana Jones o un golf alla Wold Class Leaderboard, il vero papà di tutti i giochi di golf digitali (uno dei primi e più belli anche su computer), già grosso successo su MS e GG, che con la sua quantità di opzioni, i suoi quattro percorsi, voci digitalizzate, replay visuale 3D sul green darà del filo da torcere ai suoi diretti avversari.

L'unica vera novità è comunque l'uscita unica, si parla di Giugno, per tutti i formati dell'unico (la US Gold ci tiene a sottolinearlo, con tutti i soldi che avrà pagato per i diritti) gioco ufficiale dei giochi olimpico di Barcellona del 1992: Olympic Gold. Tutto quello che si sa per ora è il numero di giocatori, da 1 a 4 e gli eventi: 100m corsa, 110m a ostacoli, lancio del martello, tiro con l'arco, salto con l'asta, trampolino e 200m di nuoto stile libero per un totale di sette sport, ma non c'è dubbio che la copertura pubblicitaria con l'avvicinarsi dell'estate comincerà a farsi martellante.

500

80

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ecco i due eroi impegnati alla ricerca delle due fanciulle rapite.

Be most triumphant, Dude.

atari ATTACK

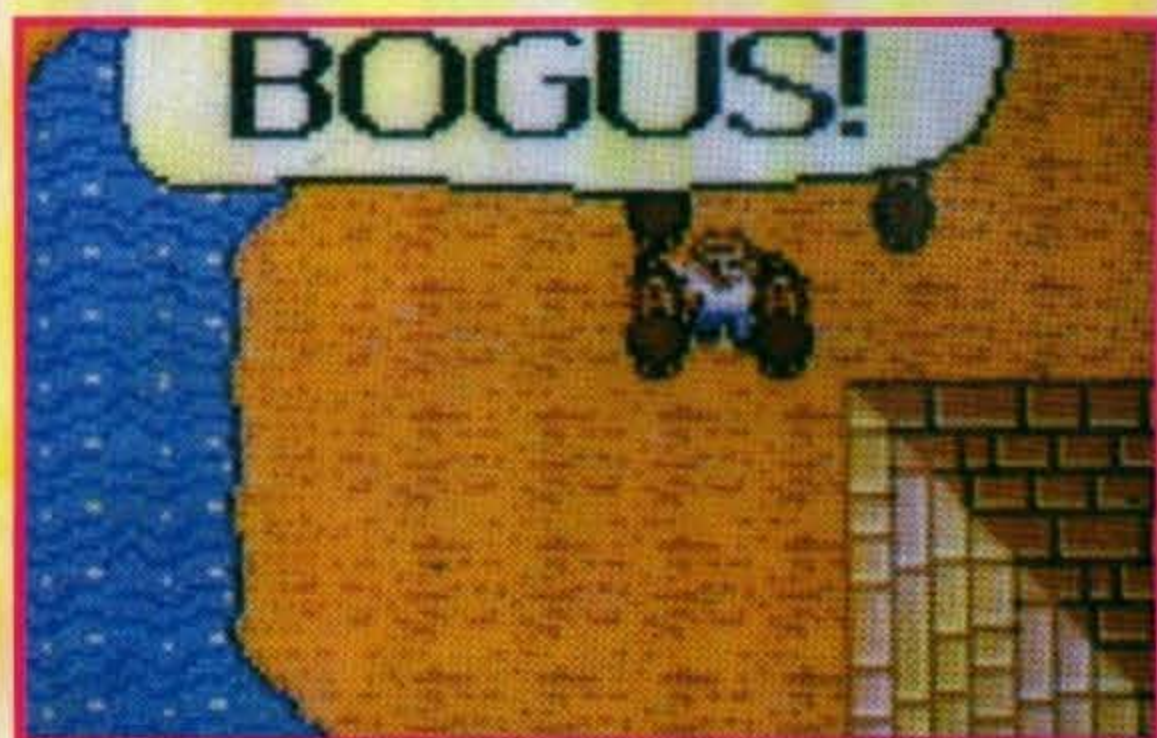
Eloisa e Roberta sono state rapite dal malefico Grim Reaper, chi mai andrà a salvarle?

Bill & Ted's EXCELLENT ADVENTURE

Ebbene sì, purtroppo le uniche ragazze che si aggirano per la redazione sono state vittime di uno strano rapimento. Infatti Stefano Giorgi aveva inventato una macchina in grado di dare vita reale ai personaggi del mondo dei videogame, e mentre cercava di "portare di qua" le ragazze di Cover Girl Poker, ha fatto casino coi dischetti e ha vitalizzato un certo Grim Reaper, che per tutto ringraziamento si è portato nel suo mondo la sorella di Shin e la nostra insostituibile segretaria. Oddio, cosa fare adesso? Stefano Gallarini non voleva sentire ragioni "Dovete salvarle o vi licenzio tutti!", Giancarlo con la scusa che aveva già salvato Donatella alcuni mesi or sono nella recensione di Switchblade per il C64 si è defilato e non l'ha visto più nessuno. Emanuele era troppo contento che gli avessero rapito la sorella e col cavolo che andava a salvarla, Gabriele è fuggito ignobilmente dalla finestra e tutti gli altri erano in fiera al salone dell'Infanzia. Che fare? Fu proprio in quel mentre che, ignari di tutto, bussarono alla porta della redazione i due Bovas. Due secondi dopo erano già legati a una sedia con Stefano che impartiva ordini su questo e su quello: "Vedi quella cabina del telefono? E' l'ultima invenzione metadimensionale di Giorgi, voi con essa vi sposterete nel tempo alla ricerca di Eloisa e Roberta. Ah, dimenticavo di dirvi, che la vostra missione si snoderà nel coloratissimo mondo dei videogiochi" "Ma non possiamo! Ci saranno trecentomilacinquecento alieni che vorranno vendicarsi di noi!" "Questo solo nei livelli più avanzati, prima, nell'antico Egitto, ci sono solo le coccinelle di Lady Bug..." "Ok, ci hai convinto, e in cosa ammonta il riscatto?" "Beh, in un sacco di note musicali che troverete nelle varie epoche. Ah, a proposito, ovviamente vi chiamerete con nomi diversi, tu sarai Bill, Paolo, e tu Ted, Dave..." "Ok, noi andiamo... 3... 2... 1... Partiti!"

DRRRIN! "Pronto, qui è Stefano Gallarini, chi è?" (Voce piagnucolante dall'altro capo della cornetta) "Sono Grim Reaper... Sigh! Non ne posso più, vi pago io per riprendervele, salvateeeemi!". E adesso, i Bovas, che ci fanno là?

Paolone

BOGUS!

Mentre qui Dave (è palese, è biondo) si fa rosicchiare dalle coccinelle. Buon appetito.

ATARI LYNX	
GRAFICA +Funzionale - Poco vario	68
SONORO - Ripetitivo	65
GIOCABILITA' +Non è difficile entrare nello spirito dell'avventura - Può piacere solo ai fan del genere	80
ATARI	80

Sprizzando a velocità altissime stiamo cercando di giungere ad uno dei tunnel dove si svolge la grande sfida!

85

GIOCATORI 1

Eh, già, cari i miei amatissimi lettori, come penso abbiate capito da tutti gli sport futuristici che sono apparsi sulle vostre console in questi due anni, IL FUTURO E' VIOLENTO. Saranno ben pochi quelli che nel venticinquesimo secolo si diletteranno sportivamente nel tentativo di battere qualcun altro: cercheranno tutti di ammazzarsi (non sei molto ottimista di carattere Paolo, anzi mi sa tanto che assomigli ad un certo Notradamus con le sue previsioni catastrofiche per il futuro! ndG). E uno dei modi più veloci per farlo è certamente quello delle gare automobilistiche. C'è da dire però che, nel XXV secolo, le macchine saranno lievemente (ma poco, eh, mi raccomando) diverse da quelle attuali, viaggeranno all'effimera velocità di 900 miglia all'ora (ci pensate? La mitica 1000 miglia in un'ora e dieci minuti circa) e se tireranno sotto qualcuno, col cavolo che riuscirà a prendere il numero di targa! Dunque, in un quadro della situazione simile, non si potrà neppure concepire un sistema stradale come il nostro, dato che un qualsiasi mezzo finirebbe inesorabilmente contro un muro alla prima manovra azzardata (succede già troppo spesso con le automobili attuali..chissà nel futuro; previsione azzeccata! ndG). Cosa fare dunque? Bhè, vi sembrerà incredibile, ma giocando a Stun Runner si ha l'impressione che abbiano trasformato in zone destinate alla viabilità intere reti fognarie. Insomma, ci siete voi che viaggiate in immense tubature, per poi sbucare all'improvviso all'aria aperta, non vi ricorda tutto ciò una scena di Ghostbusters II? Soprassediamo. Lo scopo del gioco è, come intuibile, correre all'impazzata verso un'imprecisata meta, cercando di eliminare (nel senso letterale del termine, cioè con una bella laserata) tutti gli avversari ed, eventualmente, fare tesoro di alcune piattaforme bonus che potranno aiutarvi, e cioè, un intero set di bombole d'ossigeno per resistere alle esalazioni tossiche del percorso, la versione più economica delle medesime consistente in un paio di mollette da applicare al naso, un paio di stivali in gomma e un petofono nucleare che (non vi dico come) vi procura un'improvvisa, brusca accelerazione.

Paolone

STUN RUNNER

Oggi si fanno gare dappertutto, c'è chi le fa sulle piste, chi emula questi ultimi in autostrada, chi gareggia in aria, chi lo fa col motoscafo nei torrenti in piena... E nel futuro dove gareggeremo? Ma nelle fognature, no!?

In percorsi pericolosi come questi ogni manovra richiede un certo impegno da parte del giocatore: qui siamo in fase di sorpasso.

Eccolo! qui siamo all'imboccatura dell'enorme tubo fognario in cui dovete gareggiare contro tanti altri concorrenti.

ATARI LYNX	
GRAFICA + velocissima e coloratissima + effetto 3D fedele all'originale	90
SONORO + Nella media del Lynx - Meglio ascoltarlo in cuffia	70
GIOCABILITA' + Difficoltà ben calibrata + In definitiva è la migliore conversione di SR	80
ATARI	85

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

500

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

?

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

N
W
E
S

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.

Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

83

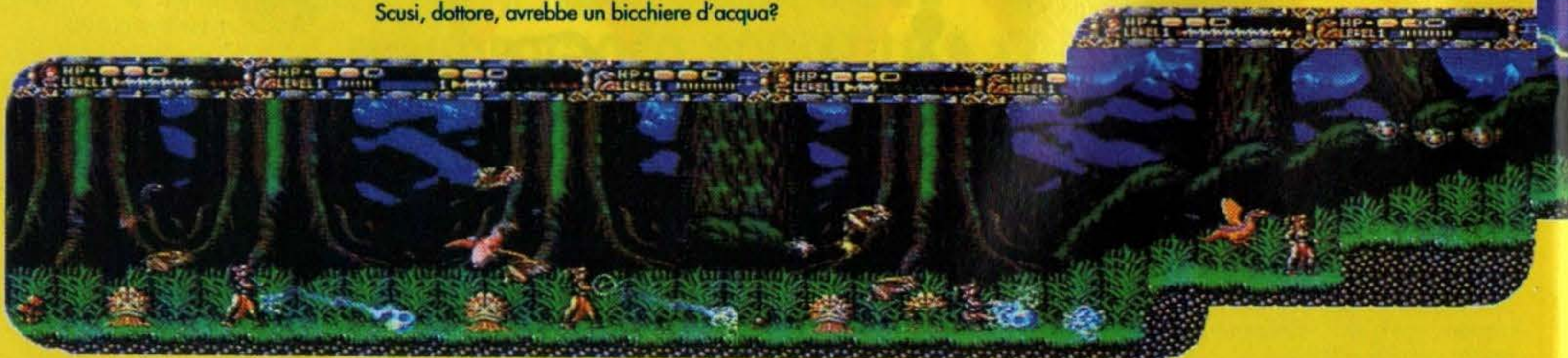
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

ALISIA DRAGOON™

Vi ricordate l'anteprima di questo gioco nella rubrica "Made in Japan" di alcuni numeri fa? Diceva che questo titolo avrebbe dato una nuova spinta ai platform su MD! Ma valeva la pena di aspettare tutto questo tempo?

Scusi, dottore, avrebbe un bicchiere d'acqua?

Alcuni sostengono che alcune antiche civiltà antiche avevano poteri molto particolari che scaturivano da una fonte interiore e che davano loro la possibilità di fare cose inimmaginabili; uno di questi popoli ormai estinti era quello degli Aztechi, e in questo splendido gioco la storia è incentrata su di loro.

La storia inizia all'epoca in cui questo popolo era all'apice della propria evoluzione e dominava gran parte

Avviciniamoci alla terra del malvagio...

Addentriamoci nella scura caverna assieme al sopracitato gallinosauro!

Purtroppo il caso volle che questa idilliaca situazione venisse turbata da qualcosa: improvvisamente malcontento e malessere si diffusero tra la popolazione e questa iniziò a provare un tanto ingiustificato quanto malcelato astio nei confronti dei propri governanti.

to di notte dai personaggi più potenti di quella civiltà, e una sacerdotessa viene investita di tutto il potere raccolto e viene inviata alla ricerca della fonte

Traversando le perigliose rapide assieme al fido... uhm, gatto? Gattosauro? Boh!

dell'America del sud e centrale; era composto da gente pacifica che viveva in prosperità e armonia con la natura.

Era evidente che doveva essere all'opera un potere mistico e i capi degli indios decisero di ricorrere all'aiuto nel dio dei serpenti e dei draghi. Un antico rito religioso viene celebra-

del male. Il suo nome è (Bond, James Bond. NdAlex) Alisia e sarà vostro compito guidarla attraverso (stupendi) scenari di ogni genere sino a farle raggiungere il malefico essere e sconfiggerlo prima che porti il male tra la sua gente.

Benché la giovane sacerdotessa possa sembrare carina ma fragile, l'apparenza, vi assicuro, inganna! Infatti a protegger-

PERGIOCO®

MILANO, via S. Prospero 1

ROMA, via Degli Scipioni 109-111

SEGA

SEGA MEGA-CD	769000
SEGA **MEGADRIVE** INTERNAZ.	279000
CLUSTER STICK E's x SEGA MD	99000
GAME ADAPTOR	49900
JOYSTICK ORIGINALE SEGA	44900
SG FIGHTER per MEGADRIVE	46900

giochi

688 ATTACK SUB	99900
ARCUS ODYSSEY	129900
ARROW FLASH	52900
BACK TO THE FUTURE III	99900
BATMAN	95900
BIMINI RUN	92900
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	129000
CALIFORNIA GAMES	99900
CRACK DOWN	51900
CYBERBALL	51900
DARK CASTLE	79900
DICK TRACY	84900
EL VIENTO	129900
ERNEST EVANS	131900
EXILE	131900
F-22 INTERCEPTOR	99900
FANTASIA Disney	109900
FATAL LABIRINTH	79500
FATAL REWIND	119900
FLICKY	49900
GAIARES	129900
GAIN GROUND	35900
GALAXY FORCE II	107900
GHOSTBUSTERS	79500
GHOSTBUSTERS Giapponese	69900
GHOULS'N GHOSTS	112900
GOLDEN AXE	79900
GOLDEN AXE II	109900
HARD DRIVIN'	109900
HEAVY NOVA	118900
JAMES POND	79500
JEWEL MASTER	95900
JOE MONTANA II FOOTBALL	99900
JOHN MADDEN FOOTBALL '92	107900
KAGEKI	96900
KING'S BOUNTY	109900
LAKERS VS. CELTICS	92000
LAST BATTLE	79500
MARBLE MADNESS	99900
MARIO LEMIEUX HOCKEY	99900
MERCS	97500
MICKEY MOUSE Castle Illusions	99900
MIDNIGHT RESISTANCE Giap.	79900
MIGHT AND MAGIC	126900
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	95900
MS. PACMAN	76900
MYSTIC DEFENDER	99000
PAPERBOY	119900
PGA TOUR GOLF	99900
PHANTASY STAR III	139900
PIT FIGHTER	115900
POPULOUS	119900
QUACKSHOT	99900
ROAD RASH	119900
ROBOCOD James Pond 2	104900
ROLLING THUNDER 2	118900
SAINT SWORD	99900
SHADOW OF THE BEAST	109900
SOL-DEACE	131900
SONIC THE HEDGEHOG	104900
SPEEDBALL 2	99900
SPIDER MAN	89500
SPIDER MAN Giapponese	59900
STARFLIGHT	129900
STREETS OF RAGE	106900
SUPER HANG-ON	84900
SUPER MONACO G.P.	83900
SUPER OFF ROAD	96900
SUPER REAL BASKETBALL	79500
SUPER VOLLEY BALL	79500
SYD OF VALIS	101900
TARGET EARTH	99900
TASK FORCE HARRIER	107900
THE FAERY TALE ADVENTURE	119900
THE IMMORTAL	117900
THUNDER FORCE III	116900
TOKI	99900
TRAYSIA	131900
TURRICAN	64900
ULTIMATE QUIX	79500
WARRIOR OF ROME	118500
WARSONG	109900
WINTER CHALLENGE	106900
WONDER BOY 5 In Monster World	129000
WORLD CUP SOCCER	79500
WRESTLE WAR	99900

giochi per MEGA CD

ERNEST EVANS	135900
FUNKY HORROR BAND	118900
HEAVY NOVA	143900

149900 GAME BOY Incl. TETRIS

29900	CAR ADAPTOR
33900	CARRY CASE
29900	GAME LIGHT
29900	ILLUMINATOR
56900	LIGHT BOY
33900	PORTABLE CARRY ALL

giochi

54900	ADVENTURE ISLAND
68900	ALTERED SPACE
68900	ASTEROIDS
68900	ATOMIC PUNK
75900	ATTACK of the KILLER TOMATOES
54900	BART SIMPSON'S Escape Camp
34900	BASES LOADED
75900	BATMAN
75900	BATTLETOADS
75900	BEETLEJUICE
73900	BILL & TED'S Excellent Advent.
73900	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
77900	BO JACKSON'S FOOTBALL/BASEBALL
54900	BUBBLE BOBBLE
31900	BUBBLE GHOST
75900	BUGS BUNNY 2 Crazy Castle
51900	BURAI FIGHTER DELUXE
59900	BURGERTIME DELUXE
75900	CAESARS PALACE
54900	CASTLEVANIA ADVENTURE
69900	CASTLEVANIA II Belmont's Rev.
29900	CATRAP
54900	CHOPLIFTER II
39500	COSMO TANK
59900	CRYSTAL QUEST
35900	CYRAID
75900	DAYS OF THUNDER
75900	DICK TRACY
72900	DOUBLE DRAGON II
75900	DOUBLE DRIBBLE 5 on 5
54900	DRAGON'S LAIR
75900	DUCK TALES
39900	DYNABLASTER
39900	EXTRA BASES
84900	F1 RACE + Adattatore 4 Giocat.
83900	FACEBALL 2000
79000	FINAL FANTASY LEGEND
59000	FIST OF THE NORTH STAR
54900	GARGOYLE'S QUEST
75900	GAUNTLET II
54900	GHOSTBUSTERS II
38500	GO GO TANK
37500	GODZILLA
54900	GREMLINS 2
37900	HAL WRESTLING
33000	HEIANKYO ALIEN
44900	HYPER LODE RUNNER
69000	JEOPARDY!
69900	KICK OFF
39900	KING OF THE ZOO
69000	KUNG FU MASTER
35900	LOOPZ
75900	MARBLE MADNESS
78900	MEGAMAN II
72900	MICKEY'S DANGEROUS CHASE
62900	MISSILE COMMAND
55000	MR. CHIN'S GOURMET PARADISE
63900	MS. PACMAN
65000	MYSTERIUM
67900	NBA ALL STAR CHALLENGE
66900	NINJA BOY
77900	NINJA GAIDEN
77900	NINJA TURTLES II
54900	NINTENDO WORLD CUP
72900	OPERATION C
32900	PLAY ACTION FOOTBALL
65000	POWER MISSION
54900	POWER RACER
75900	PRINCE OF PERSIA
79000	R-TYPE
39900	RADAR MISSION
54900	REVENGE OF GATOR
72900	ROBOCOP 2
69000	ROLAN'S CURSE
33900	SERPENT
68900	SNEAKY SNAKES
39900	SOLAR STRIKER
54900	SOLOMON'S CLUB
54900	SPIDER MAN
36900	SPUD'S ADVENTURE
75900	SQUARE DEAL
75900	STAR SAVER
75900	SUPER HUNCHBACK
54900	SUPER MARIO LAND
44900	TAIL GATOR
34900	TASMANIA STORY
73900	THE ADDAMS FAMILY
72900	THE CHESSMASTER
72900	THE PUNISHER
68000	TURRICAN
75900	ULTRA GOLF
75900	WHEEL OF FORTUNE
75900	WORLD CIRCUIT SERIES
69900	WWF SUPERSTARS

SEGA GAME GEAR 269000

GAME GEAR + COLUMNS	299900
TV TUNER PACK	249900
DELUXE VIDEO GAME CASE	42900
MASTER GEAR CONVERTER	49900

giochi

BATTER UP	59000
DRAGON CRYSTAL	63900
FACTORY PANIC	59500
FANTASY ZONE	59900
G-LOC	72900
KINETIC CONNECTION	59000
MICKEY MOUSE Castle Illusions	63900
MS. PACMAN	59000
NINJA GAIDEN	79900
OUT RUN	71900
PENGO	59500
PSYCHIC WORLD	63900
PUTT & PUTTER	59500
SHINOBI	72900
SLIDER	72900
SOLITAIRE POKER giapp.	59000
SOLITAIRE POKER	71900
SONIC THE HEDGEHOG	79900
SUPER GOLF	72900
SUPER MONACO G.P.	69900
WOODY POP	59500
WORLD CLASS LEADERBOARD	71900

NEO GEO 499000

NEO GEO JOYSTICK CONTROLLER	111000
NEO GEO MEMORY CARD	62000

giochi

2020 SUPERBASEBALL	225000
ALPHA MISSION II	225000
BASEBALL STAR PROFESSIONAL	167000
BLUE'S JOURNEY	167000
CROSSED SWORDS	269000
CYBER-LIP	108000
EIGHT MAN	269000
FATAL FURY	269000
FOOTBALL FRANZY	269000
GHOST PILOTS	225000
GOLF TOP PLAYER	167000
LEAGUE BOWLING	108000
MAGICIAN LORD	167000
NAM '75	108000
NINJA COMBAT	167000
PUZZLED	108000
RIDING HERO	167000
ROBO ARMY	225000
SENGOKU	225000
SOCCER BRAWLN	269000
THE SUPER SPY	167000
THRASH RALLY	269000

vendita per corrispondenza in tutta Italia
tel. 02 / 874580 874593
PERGIOCO

Informazione: nei negozi PERGIOCO trovate i giochi di società, i videogames per Amiga, PC, Atari st, Commodore 64, Amstrad, i giochi di ruolo, miniature fantasy in lega di piombo e tutto quanto occorre per dipingerle, wargames, boardgames, aquiloni, scacchiere elettroniche Kasparov, cataloghi ragionati ed un costante servizio di informazione per chi conosce il gioco e per chi vuole conoscerlo.

239900 LYNX incl. Cal.Games
179900 LYNX NUOVO

36900	ADATTATORE PER AUTO
32500	ALIMENTATORE PER LYNX
36900	BORSA PER LYNX
12600	CAVO COMLYNX
12500	SUN VISOR/SCREEN GUARD

giochi

67900	A.P.B.
67900	AWESOME GOLF
67900	BILL & TED'S Excellent Advent.
59900	BLUE LIGHTINING
59900	CALIFORNIA GAMES
67900	CHECKERED FLAG
59900	CHIP'S CHALLENGE
67900	CRYSTAL MINES II
59900	ELECTROCOP
59900	GATES OF ZENDOCON
59900	GAUNTLET
67900	HARD DRIVIN'
67900	ISHIDO The way of stones
67900	KLAX
67900	MS. PACMAN
67900	NINJA GAIDEN
67900	PACLAND
67900	PAPERBOY
87900	QIX
67900	RAMPAGE
67900	ROAD BLASTERS
67900	ROBO-SQUASH
67900	ROBOTRON
67900	RYGAR
67900	SCRAPYARD DOG
67900	SHANGHAI
59900	SLIME WORLD
67900	STUN RUNNER
67900	SUPER SKWEEK
67900	TOKI
67900	TOURNAMENT CYBERBALL
67900	TURBO SUB
87900	ULTIMATE CHESS CHALLENGE
67900	VIKING CHILD
67900	WARBIRDS
67900	XENOPHOBE
67900	XYBOTS
67900	ZARLOR MERCENARY

Informazione: i prezzi possono variare senza possibilità di preavviso e la disponibilità è fluttuante: alcuni giochi possono esaurirsi definitivamente, altri momentaneamente in attesa di rifornimenti.
Nel settore delle console e consolegames veramente nulla può darsi per scontato, ma in definitiva stiamo lavorando sistematicamente per accontentarvi.

NINTENDO giochi

49000	A BOY AND HIS BLOB
99900	ADVENTURE ISLAND Part 2
57000	BLACK MANTA
79900	CALIFORNIA GAMES
89900	CAPTAIN PLANET
49000	COBRA TRIANGLE
79900	CORVETTE ZR-1 CHALLENGE
89900	CRACKOUT
69900	DEFENDER OF THE CROWN
49000	GUARDIAN LEGEND
79900	HYPER SOCCER
57000	JOURNEY TO SILIUS
99900	KICK OFF
89900	LOLO 3
49000	LOW G MAN
99900	MANIAC MANSION
79900	MARBLE MADNESS
99900	NINJA TURTLES II
62900	NINTENDO WORLD CUP
89900	NORTH & SOUTH
49000	PAPERBOY
49000	PIN BOT
69900	RAD GRAVITY
89900	RAINBOW ISLANDS B.Bobble 2
89900	ROAD BLASTERS
89900	ROBOCOP 2
89900	ROLLERGAMES
72900	RYGAR
72900	SNAKE RATTLE N ROLL
49000	SOLAR JETMAN
57000	SOLOMON'S KEY
99900	STAR WARS
89900	SUPER MARIO BROS 2
89900	SUPER MARIO BROS 3
89900	THE NEWZEALAND STORY
89900	THE SIMPSONS
49000	TIME LORD

Anna Spina

Game Art

E il mio raggio d'energia è più lungo della tua lancia, ecco!

Ma chi me l'avrà fatto mai fare di intraprendere la carriera del dentista?

la ci sono i poteri del Drago che le permettono di sparare un potente raggio di energia; inoltre potrà essere accompagnata da un fedele draghetto, da una fiamma, da un gallinosauro(neologismo indicante il prodotto di un improbabile "miscuglio" tra una gallina e un Gab... ops, un dinosauro. NdAlex), etc; ognuno di questi ha un proprio tipo d'arma che verrà potenziata con dei power up che si trovano per strada.

Alisia, come i suoi compagni d'avventura, ha la possibilità di aumentare di livello esperienza, il che le permetterà di affrontare sempre meglio le orde di nemici e le avversità di altro genere che le sbarreranno la strada.

Lo stile di gioco racchiude un po' di particolari simili a quelli presenti in giochi come Strider, o Rastan; si tratta di un platform-game con una trama molto bella e avvincente, e anche se la grafica non è ai livelli ai quali ci ha abituato il MD, Alisia Dragoon è molto accattivante e lo giocherete sino in fondo.

Gabriele Pasquali

MEGADRIVE	
GRAFICA + Discreti fondali + ..e lo stesso dicasi dei personaggi	82
SONORO + Molto belle le colonne sonore... + ..e gli FX che insieme sono 182!	90
GIOCABILITA' + Azione avvincente + Gioco con trama interessante!	85
GAME ARTS Grazie a Computerland & Micromania	83

NAXAT STADIUM

74

GIOCATORI 1 o 2

Il baseball? Uno sport di uomini duri, senza tanti fronzoli, che sputano ogni due secondi e che colpiscono le palle come se si trattasse della testa del loro peggior nemico. Ma allora cosa ci fa uno di questi duri con una mazza con la base a testa di gattino?

Acc! Ne ho mancata un'altra!

Il baseball alla giapponese, direte voi. E avete ragione. Naxat Stadium è uno dei tipici giochi sportivi dell'ovest rivisto in chiave giapponese attraverso gli occhi della secolare tradizione del sol levante. tutto il gioco è pieno zeppo di personaggi tondeggianti, grassocci ed estremamente "super-deformed".I giocatori bassi e grassi, l'angioletto che sostituisce l'uomo in out, il personaggino che corre con la bandiera sugli spalti in caso di fuoricampo sono tutte cose che dovreste aspettarvi in questo gioco. Anche perché se non ve le aspettate ci rimarrete male (o bene, a seconda che vi piacciano o meno) mentre vi si pareranno di

Buonina la grafica in questa schermata, no?

Ma un pochettino scarna in quest'altra.

fronte durante lo svolgimento di una partita. Per il resto il gioco è un baseball abbastanza ordinario, con le varie opzioni del caso e una giocabilità abbastanza buona, anche se un po' difficilotto. L'aderenza della simulazione con le regole vere e proprie sembra piuttosto buona, e l'azione di gioco è piuttosto fluida e lineare. E' semplice lanciare la palla ed è semplice effetuare gli Swing (le battute). Molto interessante la possibilità di scegliere il campo in cui disputare la partita, tra i quattro disponibili, ognuno con le proprie caratteristiche e la propria immagine grafica .Moloto carino anche il fatto che tramite la scelta appena descritta si possa influenzare la possibilità che uno swing si trasformi in un Home Run (Ok, ok, traduco. Variando la lungezza dei campi di gioco, in un campo "corto" è piuttosto facile battere un fuoricampo, mentre nei campi "lunghi" diventa più difficile).

Altro punto a suo favore è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, e di poter giocare in otto l'opzione per il torneo.

Alex

Ooops! ci siamo..ci siamo...troppo tardi!

Una discreta scelta di campi vi introduce al gioco.

Ecco il tipico spettatore-tifoso giapponese che corre con la bandiera a ogni fuori campo. Giusto giusto per farci il tiro a segno.

PC ENGINE

GRAFICA + Tocchi fantasiosi - Per il resto un po' scarna	71
SONORO + Abbastanza buono	70
GIOCABILITA' + Abbastanza avvincente - Forse un po' difficile	76
NAXAT Grazie a Flopperia	74

MAGICIAN LORD

86

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Per la serie "meglio tardi che mai" eccovi una recensione di un gioco dell'anno scorso!! Beh, Magician Lord è piaciuto sia a me che al Gabibbo (leggi Gabriele Pasquali, NdD) e così ho deciso di occupare il poco spazio concessomi per questa fantasmagorica console con la recensione di questo gioco.

La squola (non datemi del somaro, la q non è altro che una licenza poetica, quindi puramente voluta, NdD) non è mai stata facile per (immagino però che questa "o" non lo sia NdP) nessuno, tantomeno per quelli, come me, che non hanno molta voglia di stare chini sui libri.

Beh, tra questi "martiri scolastici" capeggiava (oltre a me, si intende, NdD) un tipo strano, un certo Gal Agise, che ormai aveva passato così tanto tempo tra i muri del liceo da diventarne addirittura un soprammobile. Sembrava una mattina scolastica come tutte le altre, beh, non lo era, infatti la terribilissima professoressa Giuseppina Purri (nota bacchettona tra le pareti del sopracitato liceo) aveva i capelli raccolti con la coda, il che era presagio di tremende sventure. L'ultima volta che li aveva raccolti infatti un Concorde si era schiantato contro la torre di controllo e le quotazioni del dollaro erano calate addirittura di dieci punti. La prof non perse tempo ed appena entrata disse: "tu, Gal Agise, è da un po' che non ti sento in grammatica latina, vieni un po' qua..." Inutili furono la giustificazione scritta con la firma della Nonna (naturalmente falsificata, NdD) e la scena della crisi epilettica. Morale della favola un bel tre sul registro.

Questo seccò estremamente il caro Gal, il quale voleva mantenersi anche in latino, come nelle altre materie, sulla media del quattro. A nulla servì pregare in ginocchio l'innominata per alzare il volto. La prof aggiunse inoltre: "l'unico modo possibile affinché tu possa meritare una sufficienza è distruggere tutti i libri di grammatica! Vergognati!".

Far sparire tutti i libri di grammatica latina, mah, a prima vista era proprio una "impossible mission", ma Gal riuscì nel suo intento, con la gioia di tutti gli amanti della lingua degli antichi Romani come me.

Fin qui tutto bene. Tuttavia nella sua classe c'era anche un leccone assurdo, da tutti soprannominato "cordone (ombelicale)", poiché stava sempre attaccato a tutti i professori, persino ai supplenti(!!). Vi basti pensare che aveva avuto una mutazione genetica, stimolata dal troppo uso della lingua, che l'aveva trasformata addiruttura in una specie di proboscite!!

Beh, vostro malgrado dovete impersonare proprio questo meschino e fetido individuo e recuperare tutti i libri sottratti da Gal (e cioè tutti quelli esistenti sul pianeta Terra).

Il gioco si articola su otto differenti livelli, tutti stracolmi di nemici e rompiscatole vari. Il gioco non è il massimo dell'originalità, (a me ricorda molto da vicino Mistic Defender per MD, però all'ennesima potenza, NdD), troverete infatti i soliti tesori da raccogliere ed i vari power-up. Attenzione però, quest'ultimi vi permetteranno un sacco di trasformazioni differenti, dipendenti solo dalle combinazioni in cui li mettete!

La giocabilità è abbastanza buona, eccetto alcune zone che a mio parere sono addirittura frustranti, la grafica è degna di coin-op, così anche il sonoro, anche se manca di digitalizzazioni cantate come ci aveva abituati il Neo Geo negli ultimi titoli, un gioco decisamente interessante, difficilissimo (e chi lo ha provato in sala giochi ne sa qualcosa), tuttavia dubito che una volta terminato (e cioè dopo un sacco di tempo) vi potrà ancora interessare. In sostanza un gioco indicato per tutti i fans degli arcade-adventure, a patto che siano disposti a rompere il porcellino di ceramica per comprarlo.

Dave

Ecco il nostro prode prode guerriero che stà per imbattersi con un'enorme gomitolo di lana!

Ma che schifo! A me sembra di attraversare le viscere di un grande organismo pulpitante! e voi cosa ne dite?

Trasformati in ninja siete loto più abili, e di conseguenza potrete superare meglio le avversità presenti in questo punto del gioco (salti, etc.)

NEO GEO

GRAFICA + Eccezionale in alcune locazioni. + Un po' banale ma comunque ben definita	86
SONORO + Wow!!	92
GIOCABILITA' + Una sfida veramente ardua. - Una volta terminato perde però il suo interesse	80
SNK Grazie a Console Generation	86

The Addams Family

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	MOLTI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Chi non conosce la famiglia più macabra di tutti i tempi? Gli allegri Addams, dopo una notissima serie di vecchi telefilm e un fortunato lungometraggio che li ha rilanciati ultimamente, sono arrivati anche sul monitor del nostro super Famicom. Si salvi chi può!

O meglio Gomez salvi chi può. E' infatti questo lo scopo di questo splendido platform della Ocean ("e ridaje cò 'ste piattaforme! Anvedi che fantasia 'sti bandilanti de programmatori!" (Scusate il piccolo sfogo, ma mi ci voleva proprio!)), che per varietà di situazioni, schermi segreti, bonus vari e altre fantasiose amenità, richiama molto lo stile del mitico super Mario (tra l'altro lo sprite di Gomez gli assomiglia anche!).

E' quindi dovere del baffuto capofamiglia recuperare i suoi consanguinei intrappolati nei meandri del maniero degli Addams, e vi assicuro che non sarà davvero un compito facile; per fortuna ogni volta che portate a termine qualcosa di significativo (come sconfiggere un determinato mostro gigante o liberare un parente) vi viene fornita una password che potrete inserire per ricominciare da quel punto ogni volta che riaccenderete la console. E non essendo presente una selezione di livelli di difficoltà, dato che il gioco è già settato su uno standard piuttosto difficiotto (leggasi molto longevo e in alcuni punti maniacalmente frustrante) vi torneranno utili sia le sopracitate password che gli infiniti CONTINUE fortunatamente a vostra disposizione.

Il gioco inizia in una notte di luna piena, con Gomez all'ingresso del suo maniero che aspetta che vi decidiate a muoverlo e nel frattempo si guarda attorno battendo ner-

Evitando con accortezza il drago liberiamo l'ennesimo membro della famiglia.

Dopo una visita alla cripta di famiglia uno si sente veramente meglio...

Anche le cantine di casa di Alex hanno quest'aspetto...

Perché non ne ho anch'io uno così, di cappello? Sai come sarebbe comodo nel traffico?

vo-sa-mente il piede per terra, con le mani in tasca. Avete la possibilità di entrare dentro casa per infilarvi in una delle tante porte del soggiorno che danno accesso a delle stanze dove sono imprigionati i cari familiari, oppure potete girovagare per il giardino (ma farei meglio a dire cimitero) dove, tra passaggi segreti e bonus nascosti, dovreste trovare (guardate un po' su per il palo della forca) una simpatica elica da testa che vi permetterà di volare sul tetto della magione in cerca di vite extra.

L'azione di gioco è molto fluida e potrete fare di tutto con lo sprite principale: saltare, rannicchiarvi, correre grazie a provvidenziali scarpe da tennis, frenare con tanto di scivolata, volare e tirare di sciabola; inoltre una misteriosa G vi permetterà, se trovata, di eliminare per un limitato lasso di tempo tutti i nemici che toccherete nel vostro cammino. Eh sì, perché di nemici lo schermo sarà sempre zeppo e tutti diversi, buffissimi e adeguati allo stage in cui vi trovate: simpatici moscerini giganti nella serra, zombie di fuoco e cuochi impazziti nella cucina, fantasmi e streghe orripilanti nel cimitero ecc.

Per uccidere tutti i mostriciattoli dovrete saltare loro sopra (a mo' di Mickey Mouse nell'omonimo gioco, per intenderci) una o più volte, a meno che non siate in possesso di un'utile quanto letale sciabola. Ogni stage presenterà poi la sua buona dose di enigmi, come muri finti, botole da aprire, pulsanti da premere che azionano determinati meccanismi, e obiettivi secondari (come l'eliminazione di un certo uccellaccio appollaiato su una certa quercia) che, se portati a termine, si riveleranno di valido aiuto nella risoluzione del gioco.

Tecnicamente la realizzazione dell'insieme è meravigliosa: la grafica dei fondali è tetra e ridicola nel contempo, così pure i numerosissimi sprite tutti superbamente animati; i commenti musicali sono stupendamente orchestrati e ricostruiscono alla perfezione l'atmosfera del film; per tacere della presentazione davvero spettacolare dove la simpatica Mano della famiglia vi introdurrà al gioco.

Mi lamento spesso dell'eccessiva presenza di platform per Super Famicom, ma non posso fare a meno di apprezzare un ottimo prodotto come questo; finalmente una buona cartuccia per il 16 bit della Nintendo che non sia stata programmata in Giappone. Se i platform futuri per sf dovessero essere al livello di Addams Family, ben vengano! Allora mano al portafogli e comprate immediatamente questo capolavoro. Passo e chiudo.

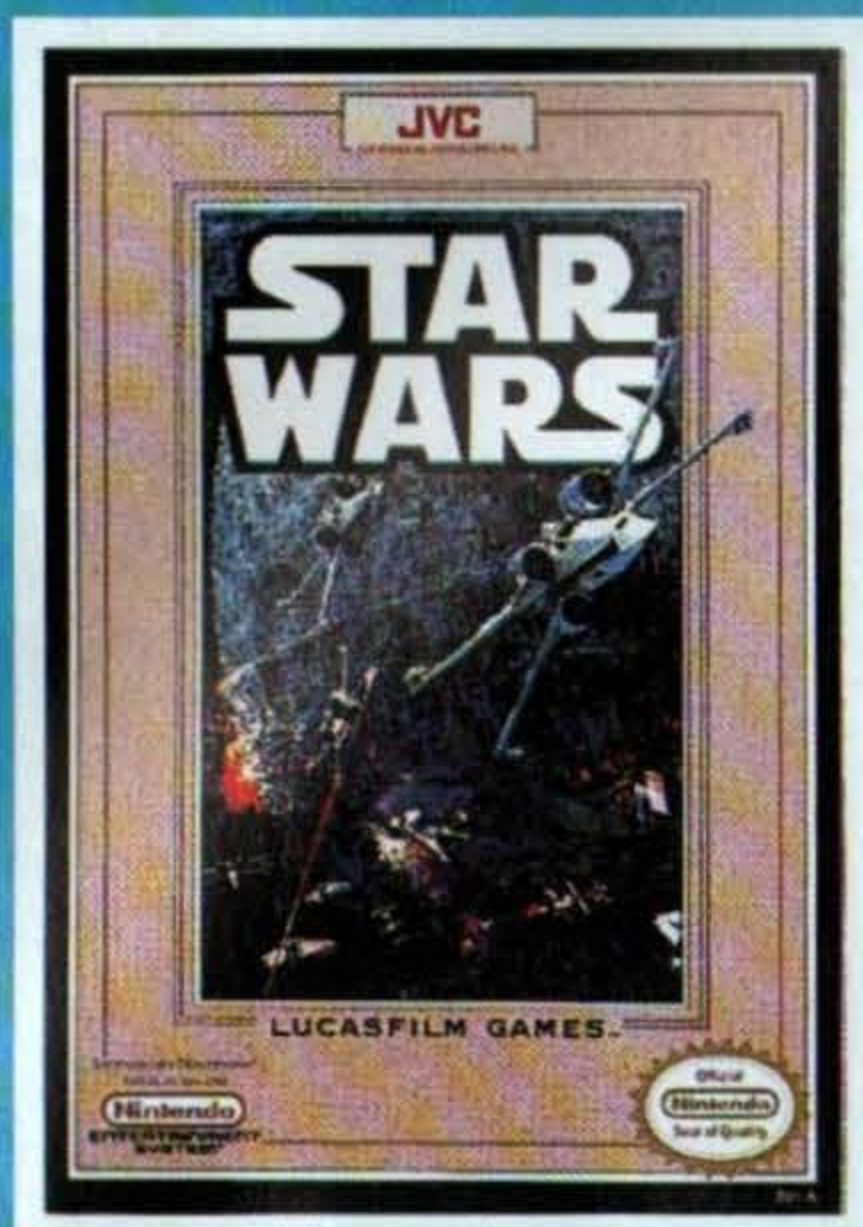
Piermarco Rosa

E qui c'è l'uccellaccio di cui si parlava prima.

Attenzione a dove mettete i piedi...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + fluidissima + ben disegnata	91
SONORO + l'ineguagliabile sigla del telefilm + e molti altri indimenticabili motivetti	91
GIOCABILITA' + parecchio longevo - e difficile	90
OCEAN Grazie a Computerland & Micromania	92

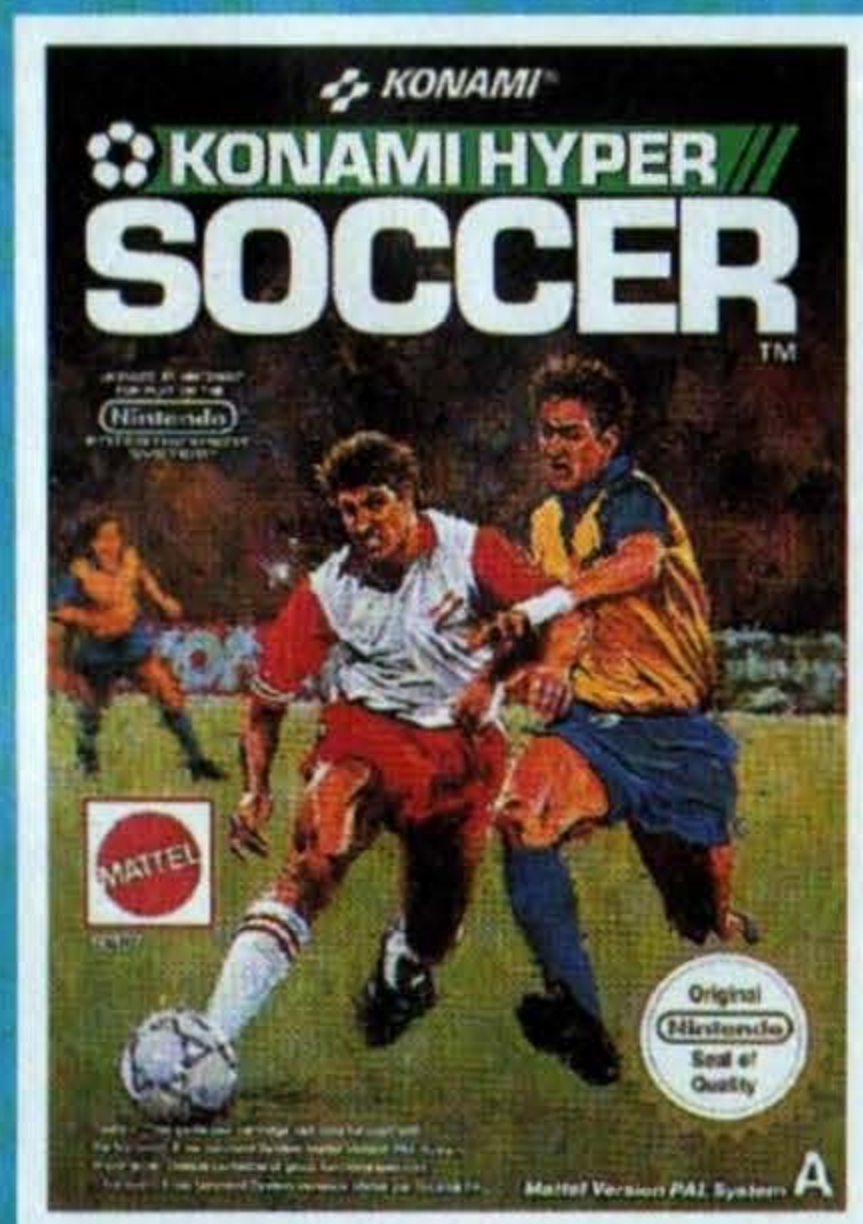
Nintendo GAME BOY™

NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.

GREMLINS 2 - Riuscirà Gitzmo a far fronte ai tremendi pericoli e al nuovo caos?

SOLOMON'S CLUB - Solo diventando un esperto di magia potrai salvare la principessa.

SUPER R.C. PRO AM - Gareggia in circuiti "pazzeschi", che richiedono tutta la tua abilità.

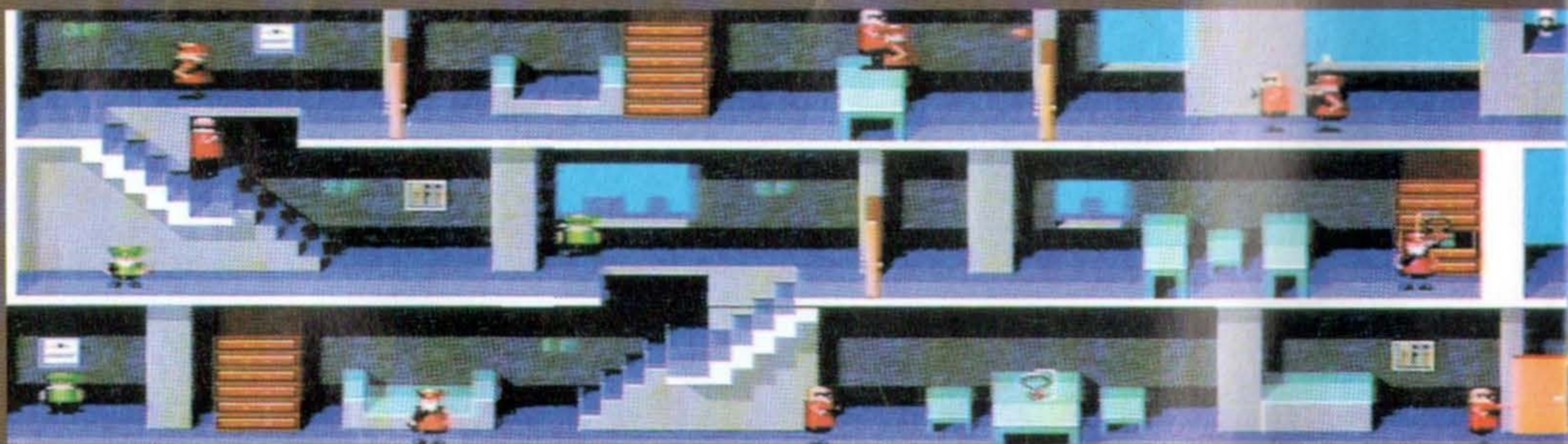
MATTEL

BONANZA BROS

68

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I fratelli Bonanza sono infine giunti anche sul Master System, anche qui per rubacchiare in molti edifici nel tentativo di fare il più grande colpo del secolo!

Badville... a prima vista una città tranquilla, dove la vita di ogni giorno si svolge normalmente, e l'ordine viene mantenuto sempre grazie alla polizia!
Badville ha però un lato oscuro, infatti da qualche tempo le forze dell'ordine si sono accorte della presenza di un casinò truccato, una Zecca che stampa soldi falsi e altre imprese illegali.
Questo luogo è anche il

Hmmm, vediamo se in qualcuna di queste slot machine riesco a trovare un po' di prove...

Quella piastra da 256 tonnellate non mi sembra molto rassicurante, o no?

Che pacchia! Qui i soldi bisogna solamente raccoglierli! I due mirini però incutono un certo rispetto...

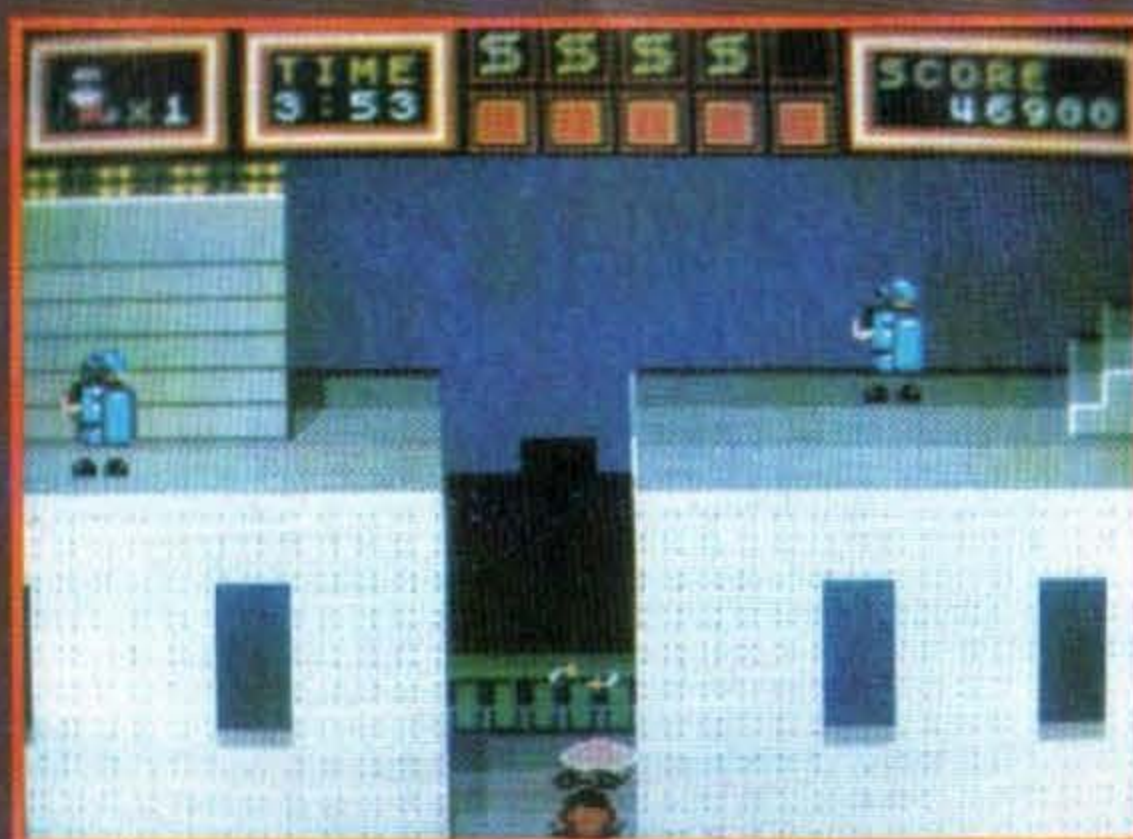
luogo natio della coppia di ladri più famosa in quello Stato, i fratelli Bonanza; le loro azioni sono ben documentate nei registri della polizia e sono particolarmente ricercati.
Il capo della polizia è al corrente della situazione, ma non può fare nulla contro questi traffici illegali perché controllati da un'organizzazione criminale molto potente.
Non sapendo più cosa fare le forze dell'ordine chiedono aiuto ai fratelli

Facciamo anche attenzione ai robot: sono decisamente pericolosi!

Bonanza proponendo loro un patto: se riusciranno a portare fuori da quelle costruzioni abbastanza prove per far in modo di incriminare i pesci grossi sarà loro concessa la libertà totale.
Il vostro scopo quindi è quello di infiltrarvi in numerosi edifici alla ricerca di oggetti da rubare stando ovviamente attenti alle guardie!
Bonanza Bros su Master System ha però perso un po' del suo fascino rispetto alla versione su MD: sebbene lo stile grafico sia praticamente lo stesso, come le scenette comiche, il divertimento è dimezzato, semplicemente perché non si può giocare in due contemporaneamente.
Inoltre, a quanto ho visto (7° stage) i livelli non sono poi così vari, si tratta sempre di case mentre su MD si doveva anche andare nelle miniere e in altri ambienti; insomma non è un gran gioco (secondo me non lo era nemmeno in versione arcade) e dopo un po' di tempo potrebbe risultare un tantino noioso.

Gabriele Pasquali

E alla fine arriviamo sempre allo scontro con i guardiani dei malviventi...

Ah, non è stata proprio una bella idea quella del salto!

SEGA MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Molto simile all'originale - Pochi colori	72
SONORO + Discrete musichette	69
GIOCABILITA' + All'inizio divertente - A lungo andare un po' noioso	70
SEGA	68

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ:
ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con corriere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di informazioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizione
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

GAMEBOY™

ADVENTURE ISLAND ... 64.000
AEROSTAR ... 59.000
ALTERED SPACE ... 59.000
AMAZING PENGUIN ... 54.000
ASTEROIDS ... 59.000
ATOMIC PUNK ... 59.000
BALLOON KID ... 49.000
BATMAN ... 59.000
BATMAN 2 ... TEL.
BATTLE UNIT ZEOTH ... 59.000
BATTLETOADS ... 64.000

GAMEBOY™ "TRANSFORMER"

BEETLEJUICE ... 64.000
BILL & TED ADVENTURE ... 59.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY) ... 64.000
BLASTER MASTER BOY ... 64.000
BOOMERS ADVENTURES ... 54.000
BOXXLE ... 54.000
BUGS BUNNY 2 ... 64.000
BURAI FIGHTER ... 54.000
BURGERTIME DELUXE ... 64.000
CASTILLIAN ... 64.000
CASTLEVANIA II: BELMONT REV. ... 69.000
CATRAP ... 49.000
CHASE HQ ... 59.000
CHESSMASTER ... 64.000
CHOPLIFTER II ... 59.000
CYCLE GRAND PRIX ... TEL.
CYRAID ... 59.000
DAYS OF THUNDER ... 69.000
DEAD HEAT SCRAMBLE ... 54.000
DEXTERITY ... 39.000
DOUBLE DRAGON II ... 64.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5 ... 64.000
DRAGON'S LAIR ... 59.000
DUCK TALES ... 59.000
ELEVATOR ACTION ... 59.000
EXTRA BASES ... 64.000
FACE BALL 2000 ... 64.000
FASTRACK (B.ELLIOTT NASCAR) ... 64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE ... 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO
FINAL FANTASY LEGEND ... 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II ... 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FISH DUDE ... 59.000
FIST OF THE NORTH STAR ... 54.000
FORTIFIED ZONE ... 59.000
FORTRESS OF FEAR ... 54.000
F1 RACE ... 75.000
CON ADATTATORE PER 4 GIOCATORI
GAUNTLET 2 ... 59.000
GOI GOI TANK ... 59.000
GODZILLA ... 59.000
GRADIUS (NEMESIS 2) ... 64.000
GREMLINS II ... 64.000
HATRIS ... 69.000
HUNT FOR RED OCTOBER ... 69.000
KUNG FU HEROES (JAPAN) ... 39.000
KWIRK ... 54.000
LOCK'N'CHASE ... 64.000
LOOPZ ... 59.000
MALIBU BEACH VOLLEYBAL ... 49.000
MARBLE MADNESS ... 64.000
MARU'S MISSION ... 54.000
MEGAMAN 2 ... 64.000
MERCENARY FORCE ... 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS ... 64.000
MONOPOLY ... TEL.
MOTOCROSS MANIACS ... 49.000
MYSTERIUM ... 59.000
NAVY SEALS ... 59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL ... 59.000
NFL FOOTBALL ... 59.000
NINJA BOY ... 59.000
NOBUNAGA'S AMBITION (STRAT) ... 79.000
PACMAN ... 59.000
PAPER BOY 2 ... TEL.
PENGUIN WARS ... 59.000
PIPE DREAM ... 49.000
POWER MISSION ... 59.000
POWER RACER ... 54.000
PRINCE OF PERSIA ... 64.000
QUARTH ... 54.000
R-TYPE ... 59.000
RC PRO AM ... 59.000
RESCUE OF PRINC. BLOBETTE ... 59.000
ROBOCOP ... 59.000
ROBOCOP 2 ... 64.000
ROGER RABBIT ... 64.000
ROLAN'S CURSE ... 59.000
SERPENT ... 59.000
SIDE POCKET ... 54.000
SNEAKY SNAKES ... 59.000
SNOOPY (JAPAN) ... 39.000
SNOW BROTHERS ... 64.000
SPUD'S ADVENTURE ... 59.000
STAR TREK ... 69.000
SUPER HUNCHBACK ... 64.000
SUPER KICK OFF ... 99.000
SUPER MARIOLAND ... 59.000
TASMANIA STORY ... 59.000
TERMINATOR 2 ... TEL.
THE ADDAMS FAMILY ... 59.000
THE PUNISHER ... 64.000
THE SIMPSONS ... 69.000
THE SWORD OF HOPE ... 54.000
TINY TOONS ... TEL.
TRACK MEET ... TEL.
TURRICAN ... 59.000
TURTLES ... 59.000
TURTLES II ... 85.000
ULTIMA RUNERS VIRTUE ... TEL.
ULTRA GOLF ... 79.000
WORLD CIRCUIT SERIES F1 ... 69.000
WORLD CUP SOCCER ... 59.000
WWF SUPERSTARS ... 59.000

ACCESSORI GAMEBOY™

AMPLIFIERS (CASSE STEREO) ... 39.000
CARRY ALL (VALIGETTA) ... 39.000
DOCS CLEANING KIT ... 25.000
KIT DI PULIZIA
DOCS PROTECTOR (VALIGETTA) ... 39.000
GAMELIGHT/MAGNIFIER ... 55.000
LUCE+LENTE D'INGRANDIMENTO IN OFFERTA!
HIP BAG (CINTURA/VALIGETTA) ... 39.000
HOLSTER (FONDINA) ... 29.000
MAGNIFIER ... 29.000

PLAY & CARRY CASE
LIT.39.000

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK ... 115.000
ACTION REPLAY ... 145.000
BATMAN ... 115.000
BUDHOKAN ... 105.000
DOUBLE DRAGON ... TEL.
FAERY TALE ADVENTURE ... 99.000
FORGOTTEN WORLDS ... 99.000
F-22 INTERCEPTOR ... 115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) ... 70.000
LAST BATTLE ... 99.000
MIKE DITKA FOOTBALL ... 89.000
(8 MEGA/2 GIOCATORI)
OFF ROAD ... TEL.
ONSLAUGHT ... 70.000
OUTRUN ... 99.000
PACMANIA ... 105.000
PAT RILEY BASKETBALL ... 105.000
PGA TOUR GOLF ... 115.000
PHANTASY STAR III ... 150.000
ROAD RASH ... 105.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) ... 115.000
STAR CONTROL (12 MEGA/2 GIOCAT.) ... 89.000
STREETS OF RAGE ... 115.000
SWORD OF SODAN ... 99.000
TEST DRIVE II (8 MEGA) ... 89.000
TURRICAN ... 89.000
WINTER CHALLENGE ... 89.000
688 ATTACK SUB ... 129.000

LYNX™

A.P.B. ... 80.000
ALIMENTATORE 220 ... 25.000
BILL & TED ADVENTURE ... 80.000
BLUE LIGHTNING ... 70.000
BORSA TRASPORTO ... 31.600
VALIGETTA PER LYNX™, TUTTI GLI ACCESSORI E FINO A 16 GIOCHI!
CALIFORNIA GAMES ... 65.000
CAVO COMLYNX ... 10.700
CHECKERED FLAG ... 80.000
CHIP'S CHALLENGE ... 70.000
ELECTROCOP ... 70.000
GATES OF ZENDOCON ... 70.000
GAUNTLET ... 70.000
HARD DRIVING ... 80.000
ISHIDO ... 80.000
KLAX ... 80.000
MS. PACMAN ... 80.000
NINJA GAIDEN ... 80.000
PACLAND ... 80.000
PAPER BOY ... 80.000
RC DESTRUCTION DERBY ... TEL.
ROBOSQUASH ... 80.000
ROBOTRON ... 80.000
RYGAR ... 80.000
SCRAPYARD DOG ... 80.000
SLIME WORLD ... 70.000
STUN RUNNER ... 80.000
TOKI ... 80.000
TURBO SUB ... 80.000
VIKING CHILD ... 80.000
WARBIRDS ... 80.000
WORLD CLASS SOCCER ... TEL.
XYBOTS ... 80.000
ZARLOR MERCENARY ... 80.000

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!!
Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEGEAR™

CHESSMASTER ... 89.000
CLUTCH HITTER ... 89.000
DELUXE CARRY CASE ... 45.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER E FINO A 12 GIOCHI!
DONALD DUCK ... 89.000
DRAGON CRYSTAL ... 69.000
FANTASY ZONE ... 70.000
G-LOC ... 69.000
LEADERBOARD GOLF ... 89.000
MASTER GEAR ADAPTER ... 89.000
POTRAI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM™ SUL GAMEGEAR™!
MICKEY MOUSE CASTLE ... 89.000
NINJA GAIDEN ... 89.000
PACMAN ... 69.000
PSYCIC WORLD ... 65.000
RASTAN SAGA ... TEL.
SHINOBI ... 89.000
SONIC THE HEDGEHOG ... TEL.
SPACE HARRIER ... 89.000
SUPER MONACO GP ... 69.000

MEGADRIVE™

CATALOGO · SOFTMAIL
Edizione HAND • HELD
RICHIEDI SUBITO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI GRATUITO DEDICATO ALLE CONSOLLE PORTATILI

031-300-174
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • VIA NAPOLEONA 16 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

Spese di spedizione Lit. 7.000
TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- [ ] Pagherò al postino in contrassegno
- [ ] Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- [ ] Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: CartaSì / VISA
N° della Carta di Credito — Scadenza

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÁ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

GIOCATORI	1
LIVELLI	27 missioni
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 difficile

92

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Un solo anno è passato dalla guerra nel Golfo e l'Electronic Arts ci presenta ora questo stupendo prodotto per MegaDrive che ripropone le vicende di quei giorni.

LO SCENARIO

Il Medio Oriente è sempre stata una zona della terra dove, per motivi di carattere storico, sociale, economico o politico si creano tensioni i cui effetti si ripercuotono su tutto il mondo. Lo scenario che ci presenta Desert Strike prende spunto da una di queste situazioni, in cui un folle visionario rischia di far iniziare un conflitto su larga scala. Le super potenze, dopo aver esaurito la scorta di "munizioni" pacifiche quali ammonizioni o embarghi, si vedono costrette a passare questa "patata bollente" all'esercito.

Una speciale azione militare pensata per bloccare i loschi piani del neo dittatore prevede di far penetrare nei suoi territori un potente elicottero AH64 (alla cui guida ci sarete voi) che dovrà rendere nullo l'apparato difensivo del despota, obbligandolo a una veloce a alquanto incruenta resa.

SHOOT'EM UP E STRATEGIA!

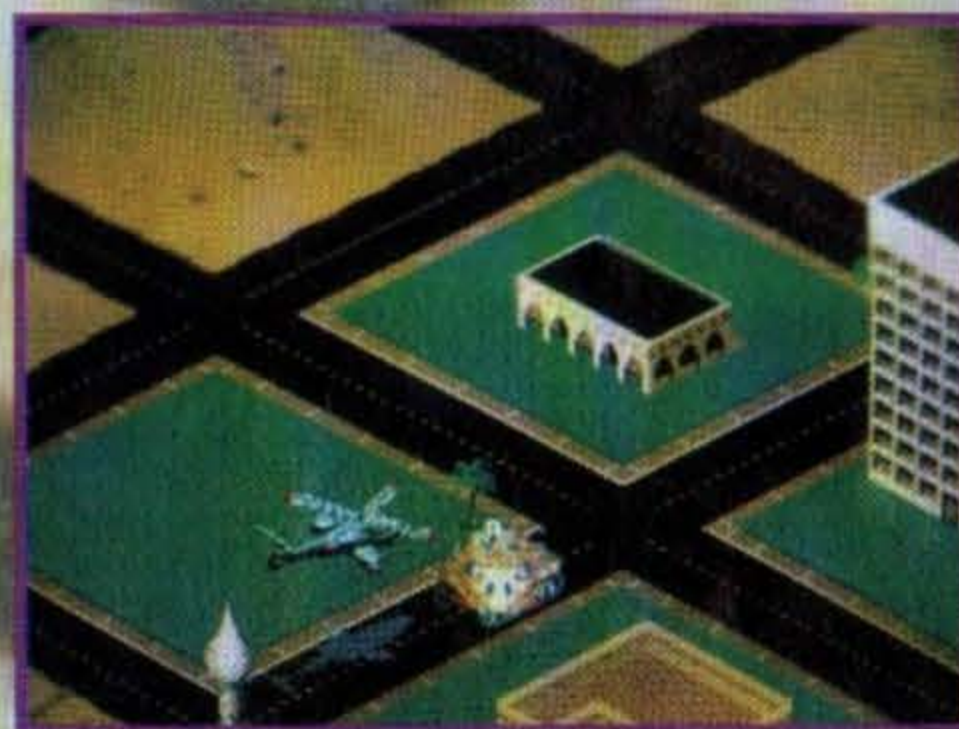
Desert Strike è si uno shoot'em up in visione isometrica, ma non è affatto semplice come sembra! Appena cominciata la prima delle tante missioni che dovrete affrontare, vi accorgerete che per poter concludere con successo il salvataggio del prigioniero politico tenuto nascosto in un luogo misterioso (scopo della missione n°1), è necessario procedere con una certa strategia.
Prima di tutto bi-

LE MISSIONI

Come avete letto all'inizio le missioni sono ben 27, ognuna presenta ambientazioni generalmente diverse e si svolgono in differenti periodi della giornata; Man mano che procedete nel gioco queste diventeranno sempre più difficili da risolvere, ma per fortuna esiste un sistema di password che vi mette in condizione di riprendere l'avventura da dove avete smesso!

sogna portare a termine i compiti nel giusto ordine, se ad esempio non distruggete i radar prima di inoltrarvi in territorio nemico verrete immediatamente raggiunti da decine di macchine della difesa, oppure se non salvate particolari prigionieri non sarete mai in grado di capire dove sia situato il nascondiglio in cui è tenuta nascosta la personalità politica del vostro paese...
In secondo luogo non dovete andare in giro per lo schermo all'impazzata sparando a tutto ciò che si muove, infatti è bene fare buon uso dei missili vari e proiettili che disponete in numero limitato stando anche attenti al carburante che questo elicottero consuma sempre in discrete quantità; tuttavia c'è sempre l'opportunità di rifornirsi di fuel e armi in determinate zone di atterraggio e/o distruggendo depositi nemici.

IL GIOCO!

Desert Strike vanta una realizzazione quasi perfetta sotto ogni aspetto, e dobbiamo tenere conto anche che si tratta di una simulazione di guerra incentrata molto sull'azione che riprende molto bene la realtà!
E' il primo prodotto di questo genere su console realizzato a livelli molto buoni ed era naturale che fosse una software house occidentale come l'Electronic Arts a riuscire in questa impresa; i giapponesi hanno l'indiscusso dominio per quanto riguarda shoot'em up e platform, ma per quanto riguarda le simulazioni...

Gabriele Pasquali

MEGADRIVE	
GRAFICA + Scrolling dello sfondo ottimo! + Oggetti e fondali disegnati bene	92
SONORO + Ottimi effetti sonori realistici. + Le classiche musiche in stile El.Arts.	90
GIOCABILITA' + E' la cosa che più sorprende... + Molto interessante e vario	92
ELECTRONOC ARTS Grazie a Computerland & Micromania	92

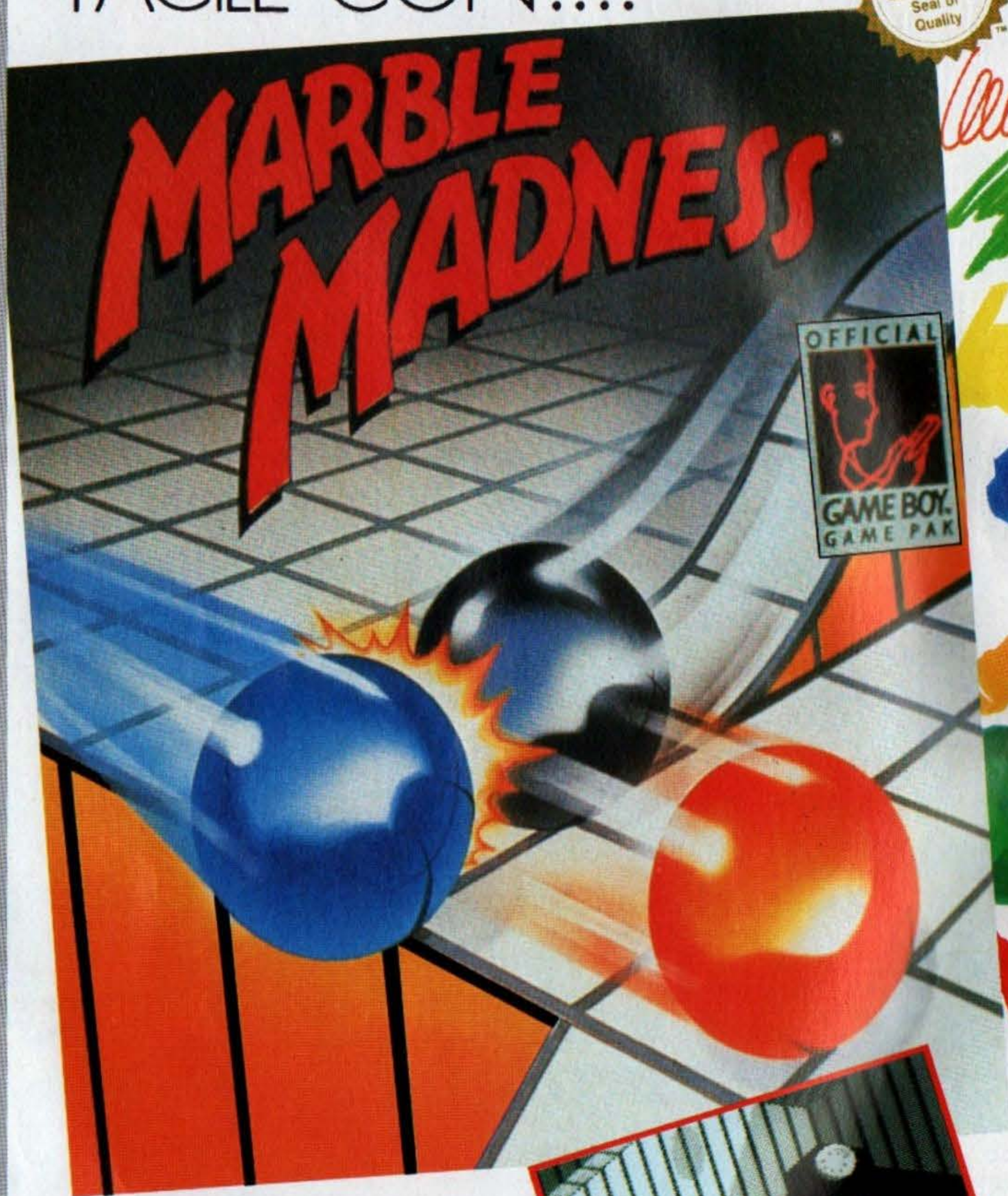
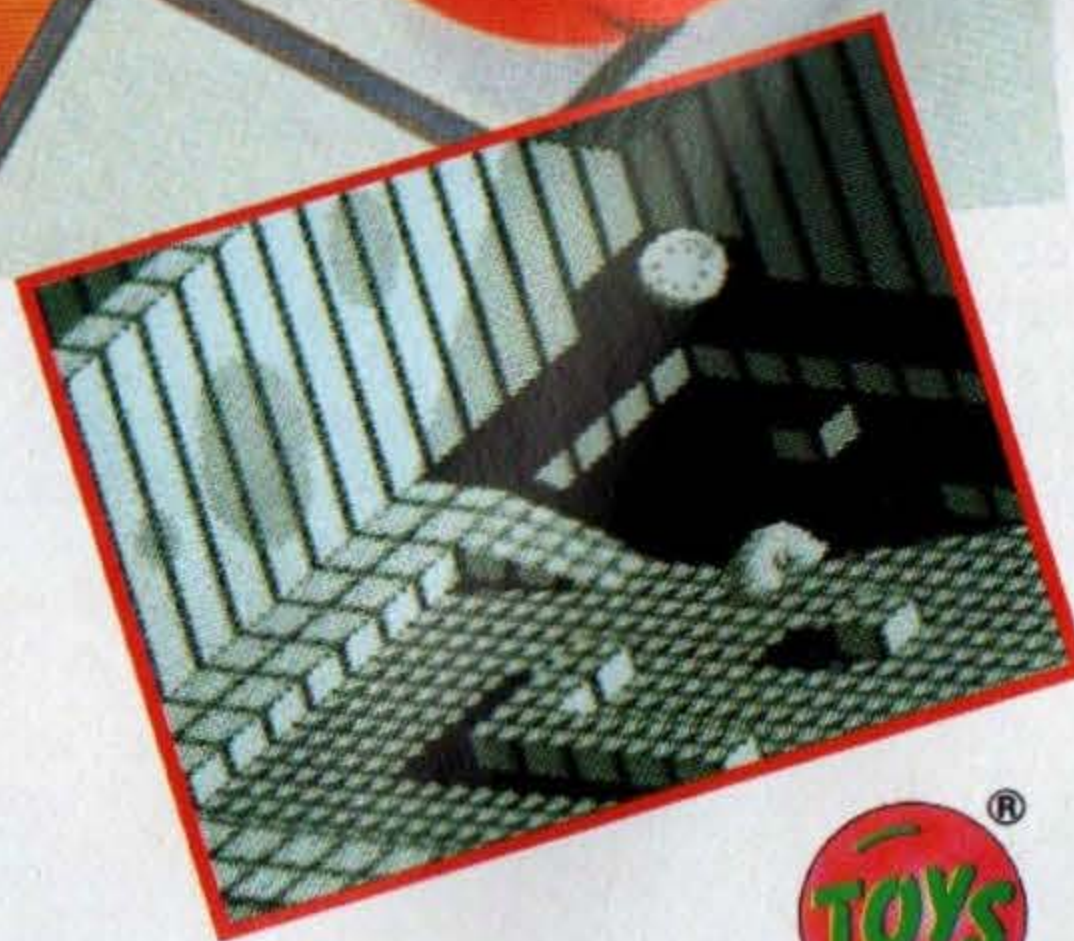
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality™

MARBLE MADNESS®

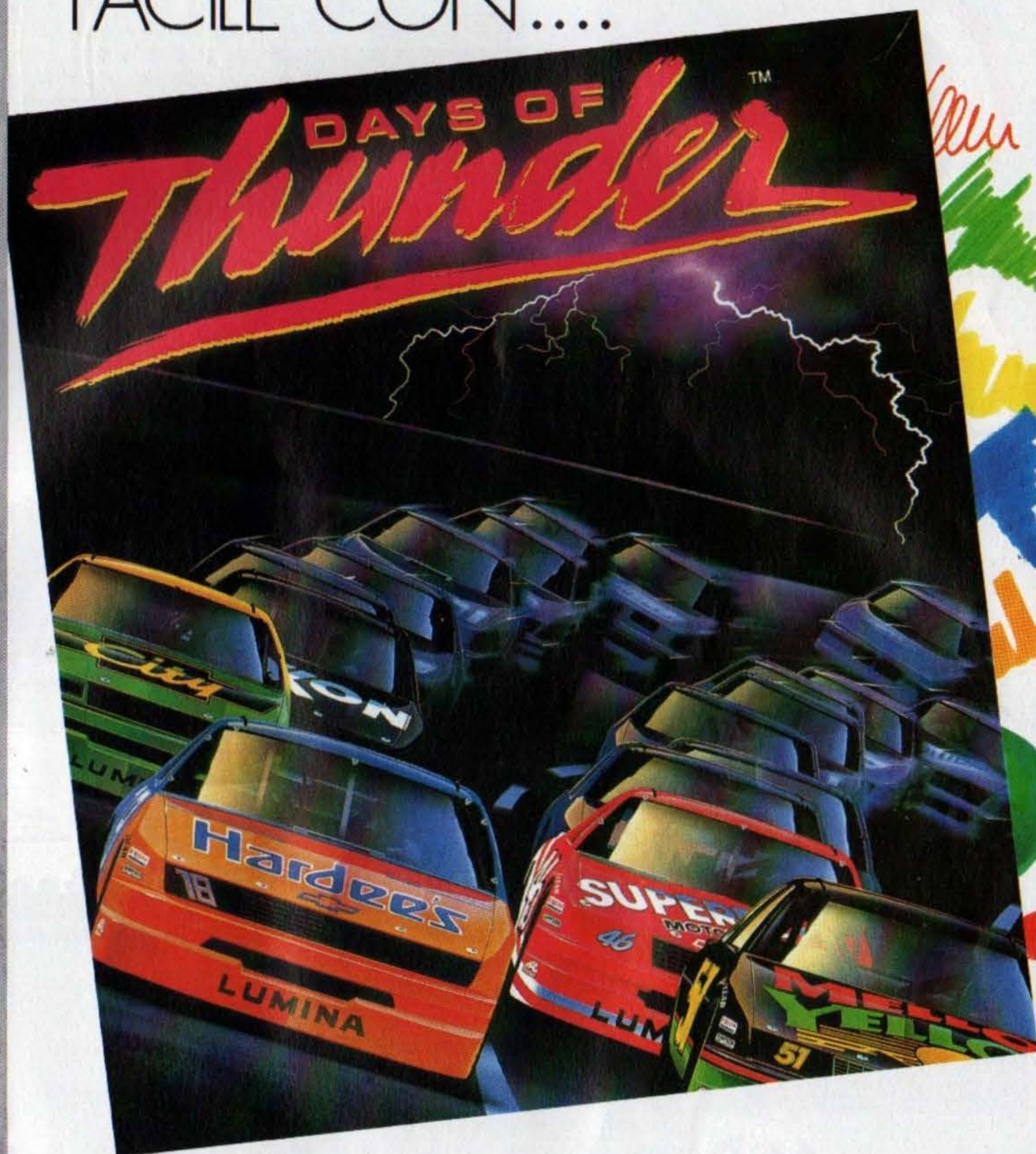
OFFICIAL GAME BOY. GAME PAK

Un incredibile gioco di abilità, velocità e lotta contro il tempo! Fai rotolare la tua biglia lungo piste tridimensionali. Attenzione alle trappole e ai nemici senza pietà tipo i famelici mangiatori di biglie. Accumula punti bonus e cerca la via più veloce per raggiungere il traguardo!

MINDSCAPE INC

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

CAVEMAN

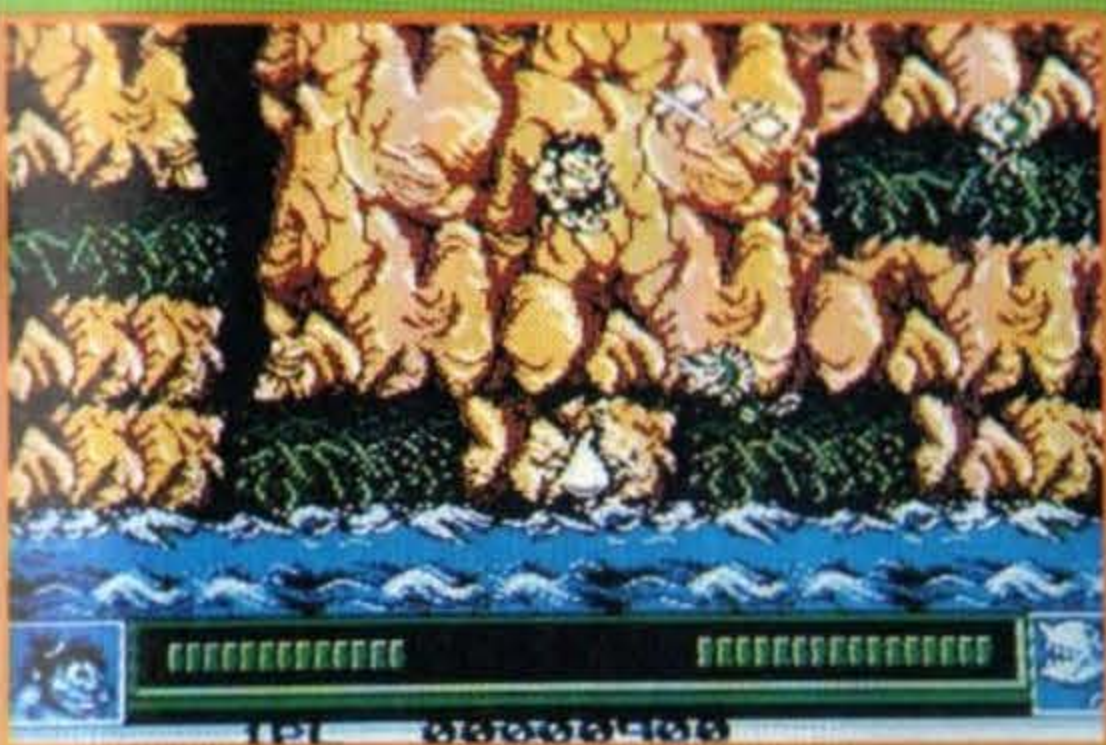
86

GIOCATORI	1
LIVELLI	ABBASTANZA NUMEROSI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Joseph, amico mio, le ho mai raccontato di quando mi ritrovai faccia a faccia a dover combattere contro un Tirannosauro Rex alto quaranta metri solo con un ascia di pietra?" "Sì Colonnello, almeno un milione e mezzo di volte..."

"Beeeh! L'ha proprio detto! Circa un milione e mezzo di anni fa, mi ritrovai a essere coinvolto in alcuni affari di cuore di un centinaio di miei vicini."
"Mi scusi un secondo, mi vuol far capire che lei ha più di un milione di anni di vita? La facevo un tantino vecchio, ma non pensavo che avesse quest'età."
"Ma no Joseph, non dica cetriolate, non si ricorda del mio scontro finale con il malefico Doctor Maleficus? Quando lo terminai e mi presi come ricordino la macchina del tempo che custodiva così ardentemente?"
"No, a dir la verità questa mi giunge nuova!" "Beh, deve sapere che ai tempi di Napoleone..." "Lasciamo perdere Colonnello, me lo racconterà un'altra volta, continui con gli affari di cuore."
"Come pare a lei. Dunque, era un periodo di relativa calma nel nostro territorio, noi tutti vivevamo in pace e in armonia, fin quando un giorno arrivarono due Tirannosauri abbastanza cresciutelli al nostro villaggio, e mentre uno era intento a tenerci impegnato in una strenua lotta duecento contro uno, l'altro ne approfittò per rapire tutte le donne del villaggio. Alla fine, sul primo dinosauro, la spuntammo noi, ma restava sempre il fatto che le nostre donne erano state rapite e che la loro mancanza si faceva sentire. Dopo aver ucciso il bestione, trovai un messaggio inciso su una delle unghie delle sue zampe posteriori e, così, scoprii che si trattava di una sfida rivolta a me personalmente da quella specie di stregone mal riuscito di nome Panteganamix, al quale, probabilmente, non era andato a genio l'ultimo di una serie di scherzetti che avevo ideato e messo in atto appositamente per lui. A questo punto decisi che la cosa migliore da fare era accettare la sfida e mettersi alla ricerca del cattivone, naturalmente senza dimenticarmi di liberare le donne dei miei compaesani."
"Mi scusi l'interruzione, Colonnello, ma cosa centra il Tirannosauro di quaranta metri?"
"Un attimino, Joseph, adesso ci arrivo! Dunque, la distanza che divideva il nostro villaggio dalla palafitta dello stregone era molta e, quel disgrasià, lungo tutto il percorso da coprire, mi mando

E io che ero convinto che gli elicotteri fossero stati inventati molto più tardi!

Ma non è possibile, ho appena iniziato e già mi spavento in codesto modo?

NINJA

E via di ascia contro le malefiche e affamate piantine assassine!

contro, a darmi il benvenuto, tutti i suoi malefici scagnozzi, che comprendevano tutta la fauna presente allora (Pterodattili, Tirannosauri, Cavernicoli, ecc.) e, durante il tragitto mi capitò appunto d'incontrare un bestione di quaranta metri, o forse era di cinquanta, ora non ricordo."
"E poi cosa successe?"
"Oh, niente. Feci fuori il bestione a suon di asciate in mezzo alla fronte e quindi mi risvegliai da quello che era stato solo un brutto sogno."
"Come?!? Mi vuol dire che tutto quello che mi ha raccontato è stato solo frutto della sua immaginazione?"

Certo che se me le tiro in testa le asce non ci concludo poi molto...

"Non proprio tutto, il fatto è che quando usai per l'unica volta quella fatidica macchina del tempo non mi ritrovai nell'età della pietra, bensì circa nel 1300 in una selva oscura... ma questa è un'altra storia."
"Colonnello, per l'ennesima volta, siamo proprio sicuri che quello che mi sta dicendo sia proprio la verità?"
"Ci può giurare!"
Finita la "prei-storiella" della giornata (non capisco ancora da dove tiro fuori 'ste boiate, NdSH)(dalla tua testa, purtroppo. NdAlex) passiamo all'analisi del gioco.
Dunque, come si dovrebbe essere capito, Caveman Ninja è un arcade-adventure in stile Wonderboy III, IV, V & Co. ambientato nella preistoria. La realizzazione grafica, relativamente alle potenzialità Nes, è decisamente buona, con sprite abbastanza ben definiti che si muovono su bei fondali (forse un po' monotoni) caratterizzati da un doppio livello di parallasse (e qui, mi son stupito, NdSH). Il sonoro è nello standard Nintendo, mentre la giocabilità è su dei buoni livelli, anche se è un po' penalizzata da una difficoltà un tantino elevata. In definitiva un buon prodotto che renderà contenti i fanatici del coin-op.

Il Colonnello:
Emanuele Scichilone

Oddio! Forse ho trovato la mamma delle piantine assassine! Buongiorno signora...

Ehi, ma quello lì che cosa dovrebbe essere?

NES

GRAFICA + Buoni gli sprite e lodevole il parallasse - Un po' monotoni, ma colorati, i fondali	88
SONORO + Nello standard...	80
GIOCABILITA' + Carino e coinvolgente... - anche se un po' difficile	80
DATA EAST	86

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GET READY!

☎ 051/948119
☎ 051/948251

MEGA DRIVE

Mega Drive Pal	L 250.000
Mega Drive Scart	L 250.000
Mega CD Pal	L 700.000
Mega CD Scart	L 680.000
Mega CD Scart + Mega Drive Scart	L 910.000
Convertitore JAP/ITA	L 25.000

Cartucce Americane

Alysia Dragon	L 104.000
Batman	L 104.000
Caliber 50	L 84.000
California Games	L 104.000
Desert Strike	L 104.000
F22 Interceptor	L 94.000
Fatal Rewind	L 89.000
Ishido	L 64.000
James Pond	L 89.000
John Madden 92	L 89.000
Jordan Vs. Bird	L 99.000
Kevin Kid	TELEFONARE
Musha Aleste	L 99.000
NHL Hockey	L 89.000
Road Rush	L 89.000
Robocod	L 94.000
Rolling Thunder 2	L 109.000
Super Off Road	L 99.000
Super Volleyball	L 84.000
Swamp Thing	TELEFONARE
Syd of Valis	L 104.000
Terminator	TELEFONARE
Terminator 2	TELEFONARE
The Immortal	L 89.000
Trampoline Terror	L 99.000
Two Crude Dude	L 104.000
Winter Challenge	L 109.000
Zombie High	TELEFONARE

Telefonare per le ultime novità

Cartucce Giapponesi

Aereo Blaster	L 84.000
Alien Storm	L 59.000
Alisia Dragoon	L 89.000
Alteread Beast	L 40.000
Arrow Flash	L 59.000
Assault Suit Leynos	L 54.000
Atomic Robokid	L 54.000
Badomen	L 79.000
Battle Ship Gomola	L 94.000
Bonanza Bros	L 59.000
Chamaleon Kid	L 89.000
Crack Down	L 49.000
Dahna	L 109.000
Devil Crush	L 104.000
El Viento	L 99.000
Elemental Master	L 64.000
F1 Circus	L 89.000
F1 Gran Grand Prix	L 89.000
F1 Hero	L 89.000
Fantasia	L 69.000
Fighting Master	L 89.000
Golden Axe 2	L 85.000
Grandslam Tennis	TELEFONARE
Gynoug	L 69.000
Hell Fire	L 54.000
Hunter Yoko	L 69.000
Jewel Master	L 59.000
Joe Montana II	L 79.000
Ku-Ga	L 89.000
Legend of Raiden	L 69.000
Magical Hat Turbo	L 59.000
Marvel Land	L 74.000
Mercs	L 79.000
Mickey Mouse	L 74.000
Midnight Resistance	L 94.000
North Star Ken	L 99.000
Out Run	L 59.000
Quackshot	L 85.000
Rent a Hero	L 89.000
Rolling Thunder 2 (Mega Drive Jap.)	L 94.000
Runark	L 94.000
Senjo-No-Ohkam	L 79.000
Shkingo	L 59.000
Slime Word	L 89.000
Sonic	L 70.000
Spider Man	L 59.000
Steel Empire	L 99.000
Street of Rage	L 75.000
Strider	L 69.000
Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L 79.000
Thunder Pro Wrestling (Mega Drive Jap)	L 94.000
Toky (Juju Legend)	L 84.000
Turbo Out Run	L 69.000
Two Crude Dude (Crude Buster)	L 104.000
Undeadline	L 89.000
Wadona Forest	L 69.000
Whip Rush	L 54.000
Wonderboy 5 (Mega Drive NTSC)	L 84.000
Zero Wings	L 94.000

Telefonare per le ultime novità

Giochi per Mega CD

Ernest Evans	L 104.000
Fray Area	L 94.000
Funky Horror Band	L 79.000
Heavy Nova	L 94.000
Sol Feace	L 94.000

NEO GEO

Neo Geo (vers. ufficiale italiana) Più 1 gioco in regalo (*)	L 575.000
Secondo Joystick	L 111.000
Memory Card	L 62.000

Cartucce

* Nam 75	L 109.000
Magician Lord	L 169.000
Riding Hero	L 169.000
Ninja Combat	L 169.000
Super Spy	L 169.000
* Cyber Lip	L 109.000
* Puzzled	L 109.000
* League Bowling	L 109.000
Top Player Golf	L 169.000
Baseball Star Professional	L 169.000
Sengoku	L 215.000
Ghost Pilot	L 215.000
King of Monster	L 215.000
Blue's Journey	L 169.000
Alpha Mission II	L 215.000
Crossed Sword	L 250.000
Super Baseball 2020	L 215.000
Eightman	L 250.000
Roboarmy	L 215.000
Trash Rally	L 250.000
Fatal Fury	L 250.000
Soccer Brawl	L 250.000
Football Frenzy	L 250.000
Burning Fight	TELEFONARE
Legend of succes of Joe	TELEFONARE
Mutation Nation	TELEFONARE
Last Resort	TELEFONARE

SUPER FAMICOM

Super Nes System	L 420.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L 159.000
Super Famicom Pal	L 460.000
Super Famicom Scart-RGB	L 450.000
Convertitore USA/JAP.	L 35.000
Convertitore JAP/USA	L 40.000

Cartucce Americane

Addams Family	L 129.000
Burt's Nightmare (Simpson)	TELEFONARE
Bill Lambers Combat Basketball	L 124.000
Blues Brothers	TELEFONARE
Bulls Vs. Lakers	TELEFONARE
Castelvania 4	L 119.000
Chess Master	L 124.000
Drakken	L 129.000
Dream TV	TELEFONARE
Final Fantasy 2	L 139.000
Final Fight	L 119.000
F. Zero	L 114.000
Gun Force	TELEFONARE
Hole in One	L 119.000
Hook	TELEFONARE
Home Alone	L 109.000
Hudson Hawk	TELEFONARE
Jetson	TELEFONARE
Jhon Madden Football	L 129.000
Joe & Mac	L 119.000
Lagoon	L 129.000
Legend of Mystical Ninja	L 124.000
Naxat Pinball	TELEFONARE
Paperboy 2	L 124.000
Pit Fighter	L 119.000
RPM Racing	L 119.000
Sim City	L 114.000
Super Bases Loaded	L 119.000
Super Battle Toads	TELEFONARE
Super EDF	L 119.000
Super Off Road	L 129.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L 159.000
Super Smash TV	L 119.000
Super Tennis	L 114.000
Super WWF Wrestlemania	L 124.000
The Simpson	TELEFONARE
True Golf Classic	L 124.000
Tyson Punch	TELEFONARE
Ultraman	L 134.000
Un-Squadron	L 119.000
X-Man	TELEFONARE
YS'S 3	L 129.000
Zelda 3	L 134.000

Telefonare per le ultime novità

Cartucce Giapponesi

Area 88	L 109.000
Boxing	L 139.000
Castelvania 4	L 120.000
Contra Spirit	L 134.000
Cyber Formula	L 129.000
F1 Exaust Heat	L 140.000
F1 Grand Prix	L 140.000
Final Fight	L 119.000
Final Fight GUY (+ cd musicale)	L 160.000
F-Zero	L 119.000
Goemon the Worrior	L 129.000
Hat Trick Hero	L 129.000
Hyper Zone	L 105.000
Joe & Mac	L 124.000
Last Fighter Twin	L 129.000
Lemmings	L 119.000
Monkey Adventure	L 120.000
Pilot Wings	L 129.000
Ranma 1/2	L 129.000
Rocketeer	L 129.000
RPM Racing	L 119.000
Rushing Beat	L 129.000
Soul Blader	L 124.000
Super Adventure Island (Wonderboy)	L 139.000
Super Aleste	TELEFONARE
Super EDF	L 119.000
Super Fire Pro Wrestling	L 125.000
Super Formation Soccer	L 124.000
Super Ghouls & Ghost	L 134.000
Super Mario World	L 124.000
Super R-Type	L 105.000
Super Tennis	L 124.000
Thunder Spirit	L 124.000
Top Racer	L 124.000
Xardian	L 124.000

Telefonare per le ultime novità

PC ENGINE

PC Engine GT (Portatile)	L 530.000

Cartucce per PC Engine

Adventur of Chris	L 89.000
Adventure Island	L 89.000
Cyber Core	L 79.000
Darius Plus	L 84.000
Doreamon	L 84.000
Dragon EGG	L 79.000
Fighting Run	L 89.000
Final Solidier	L 74.000
Gradius	L 89.000
Hatris	L 89.000
Hero Agedama	L 89.000
Hit the Ice	L 89.000
Honey Sky	L 89.000
Jackie Chan	L 95.000
Magical Chase	L 95.000
Ninja Spirit	L 79.000
Operation Wolf	L 84.000
PC Kid 2	L 89.000
Power Elevan	L 69.000
Power Golf	L 79.000
R-Type	L 74.000
Salamander	L 89.000
Show Momotarol	L 84.000
Son Son 2	L 84.000
The Adventur Boy 2	L 84.000
Toy Shop Boy	L 89.000
Tricky	L 89.000
TV Sport Football	L 89.000
Vigilante	L 74.000
Wander Mono	L 69.000

GAME GEAR

Game Gear	L 250.000

Cartucce per Game Gear

Aleste	L 69.000
Ax Battler	L 49.000
Baseball	L 59.000
Champion Boxing	L 64.000
Columns	L 49.000
Donald Duck	L 64.000
Forbidden City	L 54.000
Fray	L 64.000
Gear Stadium	L 49.000
GG Shinoby	L 59.000
Golby	L 49.000
G-Loc	L 64.000
Hally Wars	L 64.000
Head Buster	L 44.000
House of Tarot	L 49.000
Kinetik	L 49.000
Magical Guy	L 64.000
Mappy Land	L 54.000
Monaco GP	L 54.000
Ninja Gaiden	L 54.000
Out Run	L 49.000
Pengo	L 49.000
Sonic	L 59.000
Squeek	L 54.000
Super Golf	L 59.000
Wall of Berlin	L 49.000
Wonder Boy	L 69.000
Woody Pop	L 54.000

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 948119 - 948251
P. IVA 01517331201
COD. FISC. GRCNDR68M11Z315G

Orario di apertura:
9.30 - 13.30 / 14.30 - 19.30
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta o mezzo corriere espresso.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

WONDER BOY III
The Dragon's Trap

91

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il fanciullo prodigio è finalmente stato portato anche sul GG, ed inoltre si tratta del più bel episodio che sia mai stato fatto della serie su Master System!

Tom Tom è un ragazzo che vive in un epoca molto remota, dove spesso il Male nuoce alla povera gente che vive onestamente: nella prima parte della serie lo vediamo alle prese con uno stregone dai dieci volti che ha rapito la sua donna con tutte le intenzioni di tramutarla in un essere simile a lui; successivamente (secondo episodio), dopo aver salvato la povera ragazza, viene incaricato di uccidere un drago maligno che continua a derubare il suo piccolo villaggio...
Per fortuna riesce nell'impresa ma il drago morente scaglia contro lo sfortunato Tom una maledizione che lo trasforma in un simpatico draghetto verde!
Nella terza parte della saga (W.B.III: The Dragon's Trap) dovrete trovare la croce di salamandra che ha il potere di riportare alle sembianze umane il piccolo eroe: W.B III è tecnicamente superbo, non ha perso assolutamente nulla della versione su Master System, i mondi sono tanti e il gioco presenta l'elemento adventure in grandi dosi. E' un capolavoro!
Durante l'avventura potrete comprare molti oggetti utili per rinforzarvi, inoltre ogni volta che riuscirete a sconfiggere un drago guardiano verrete tramutati in un diverso animale il che vi permette di girare svariati livelli (in cielo, in terra, e in mare!); per fortuna c'è l'opportunità di utilizzare una password per salvare la posizione del gioco e riprenderla quando lo desiderate.
L'unico problema di questa versione da noi provata è il fatto che si tratta di un gioco d'importazione scritto in giapponese, e ciò può provocare qualche problema, ma in linea di massima non ci sono ostacoli insormontabili come poteva accadere in W.B V su MD!

Gabriele Pasquali

Tipico di un drago andarsene in giro con spada e armatura, no?

Proprio simpatico questo faccia da drago!

Hmmm, che bel cinghiale; sperate solo che non passino di Asterix o Obelix, altrimenti saranno guai...

Ma, signore, perché mai fa così! Io le ho solamente chiesto la strada per tornare a casa!

GAME GEAR	
GRAFICA + Ottimi sprite e animazioni + Idem per i fondali!	94
SONORO + Musiche davvero belle... + ...e simpatiche	80
GIOCABILITA' + Presente in grande dose + Molto longevo e interessante	90
SEGA/WESTONE Grazie a Computerland & Micromania	91

SUPER FAMICOM

F1 EXAUST HEAT — JOE & MAC — ADVENTURE ISLAND — ADDAMS FAMILY — SUPER CONTRA — STREET FIGHTER II — S GHOULS GHOST — XARDION — RIVAL TURF — ULTRAMAN (S.NES) — DRAGON BALL Z — ROKETEER — RPM RACING

S-NES

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	108000
BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
CONTRAIII	119000
F-ZERO	110000
FINAL FANTASY II	129000
FINAL FIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
JOE&MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICAL NINJA	110000
PAPERBOY II	115000
PITFIGHTER	109000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
RIVAL TRUF	119000
RPM RACING	110000
SMASH T.V.	90000
STREETFIGHT. 2	149000
TOPGEARS	105000
N.SQUADRON	109000
WWF WRESTLING	109000
ZELDA III	119000
XARDION	125000
JB-KING	135000
ASCIIPAD	65000

FAMICOM

Titolo	Prezzo
ADV. ISLAND	169000
CASTELVANIA	129000
BOXING	129000
DUNGEON MASTER	149000
DRAGON BALL	169000
F1-EXHAUST HEAT	139000
FORMULA YEAR	115000
FINAL FIGHT	129000
HATTRICK HERO	120000
MAGICAL TARRO	135000
PRO-WRESTLING	129000
GUNDAM F-91	139000
KNIGHT GUNDAM	149000
PRO-FOOTBALL	159000
ROCKTEER	139000
ROMANTIC SAGA	
SUPER CLUB SOC.	120000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC	139000
STG GUNNER	120000
STREET FIGHT. 2	TEL.
SUPER ALESTA	129000
SUPER VALIS	135000
TOP RACER	105000
Y'S III	110000
WORLD CHAMP.	120000
ZELDA III	139000

NEW

SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.
L.45.000

XE-1 SFC

NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

OFFERTISSIME !!!

S-NES & SUPER FAMICOM

WAYANG LAND — R-TYPE L.69000 — D-FORCE L.69000 — DARIUS TWIN L.72000 — RAIDEN TRAD L.95000 — PRO SOCCER L.80000

S-NES

Titolo	Prezzo
BILL LAMBERT	70000
D-FORCE	69000
DRAKKEN	74000
HOME ALONE	69000

S.FAMICOM

Titolo	Prezzo
BATTLE COMMAN.	99000
D-FORCE	69000
HYPERZONE	79000
JERRY BOY	90000
MONKEY JYRO	79000
PRO SCOOCER	80000
RAIDEN TRAD	85000
R-TYPE	69000
THUNDER SPIR	95000
WAGGAN DL	65000

SUPER Famicom
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.450.000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA

Includes Super Mario World

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

NEOGEO

SNK

NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

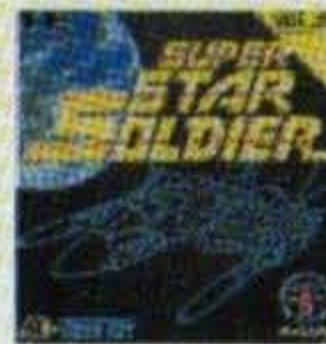
NEO GEO	
ALPHA MISSION II	249000
BASEBALL STAR	230000
BLUE JOURNEY	
BURNING FIGHT	249000
CYBER LIP	230000
EIGHT MAN	279000
FATEL FURY	420000
FOOTBALL FRENZY	
GHOST PILOTS	249000
JOY JOY KID	179000
KING OF THE MONSTER	249000
NAM 1975	199000
NINJA COMBAT	229000
RIDING HERO	249000
ROBO ARMY	279000
SOCCER BRAWL	
SENGOKU	249000
SUPER SPY	249000
TRASH RALLY	279000
TOP PLAYER GOLF	269000

JOYSTICK............99000
MEMORY CARD..49000

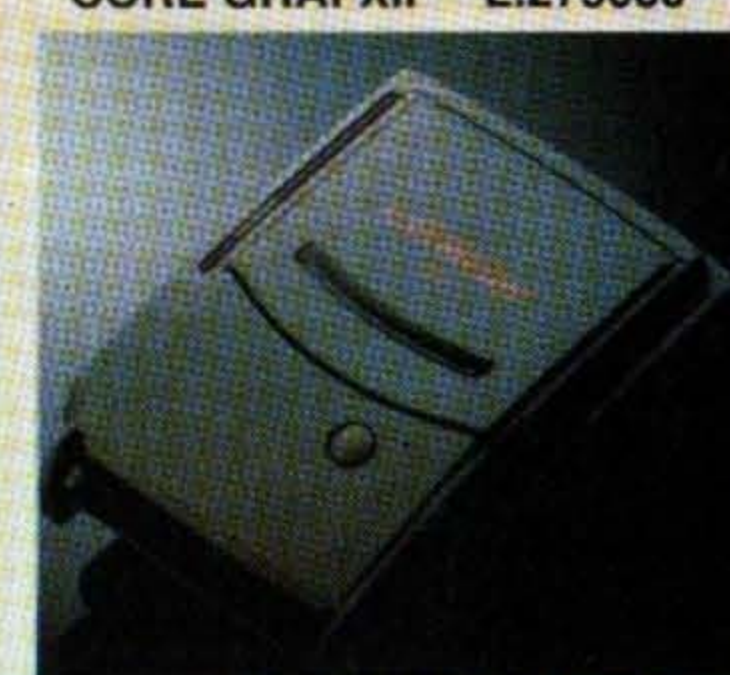
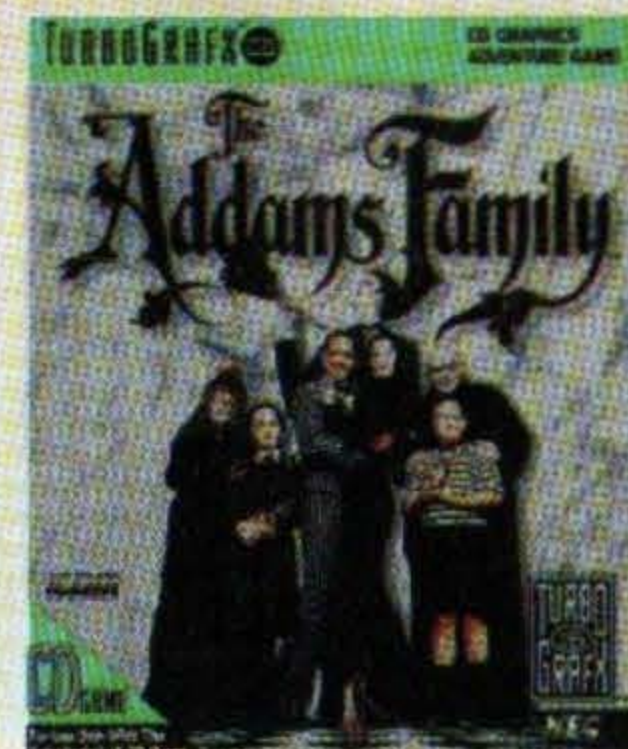
GHOST PILOT — FINAL FURY — BASEBALL 2020 — MUTATION NATION — EIGHTMAN

CYBERNETIC SOCCER — CROSSED SWORD — RAGUY — TRASH RALLY — ROBO ARMY

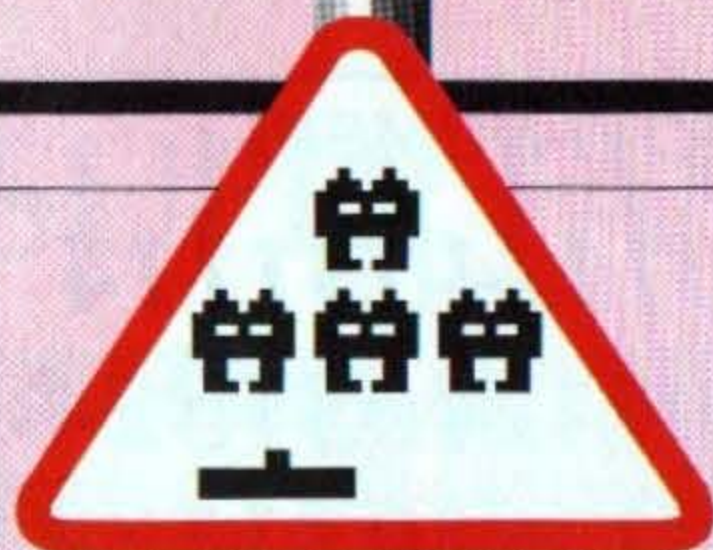
PC Engine

Titolo	Prezzo
1941	135000
ADV. ISLAND	79000
AEREA BLASTER	79000
AGEDAMA	99000
ALICE II	69000
BALLISTIX	99000
BLUE LINK	69000
BOXING	69000
BUBBLE GUM CRASH	99000
CHASE HQ	59000
CHASE HQ 2	89000
CHINA HERO	119000
CORYOON	119000
CRAZY WRESTLING	99000
CYBER CORE	59000
DEVIL BOY	59000
DING DONG 2	89000
DOGGY BALL	49000
DRAGON FIGHTER	59000
DRAGON EGG	59000
DRAGON SABER	109000
DRAGON SPIRIT	49000
ENERGY	49000
F 1 CIRCUS	
FIGHTIN RUN	110000
FINAL BUSTER	49000
FINAL M.TENNIS	79000
FINAL SOILDER	79000
F.PRO WRESTLING	99000
GALAGA 88	69000
GOMOLA SPEED	59000
HEAVY UNIT	49000
IMAGE FIGHT	69000
JACKY CHAN	99000
KING OF BEAST	69000
TAIHEI-KI	69000
TOILET KIDS	89000
TWIN BEE	159000
LONG NOSE GOBLIN	79000
LODE RUNNER	49000
MAGICAL CHASE	119000
M.PRO-WRESTL.	99000
MOTO ROADER	39000
MR.HELI	59000
N.ZELAND STORY	59000
NINJA SPIRIT	79000
NINJA RYUKENDEN	119000
OPERATION WOLF	69000
OUT RUN	110000
ORDYNE	69000
PARANIOA	69000
PARODIUS	189000
PACLAND	59000
POWER ELEVEN	39000
P.OF PERSIA CD	99000
PUZZNIC	39000
RANMA 1/2 CD	59000
R-TYPE1	59000
R-TYPE COMP. CD	99000
SALAMANDER	99000
SHUBIBIN MAN 2	59000
SON SON 2	49000
S.STAR SOLIDER	49000
SUPER VOLLYBALL	59000
THUNDERBLADE	59000
TIME CRUISE 2	110000
TOY SHOP BOY	59000
VALIS 3 CD	79000
VIGILANTE	49000
VIOLENT SOILDER	69000
VOLFIELD	59000
WONDER MOMO	39000
W. CUP SOC. CD	109000
WONDERB. 3 CD	89000
Y'S III CD	89000
ZIPANG	39000

NEC DUO L.990000

PC ENGINE GT L.560000

CORE GRAFXII L.279000

SUPER CD ROM L.699000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

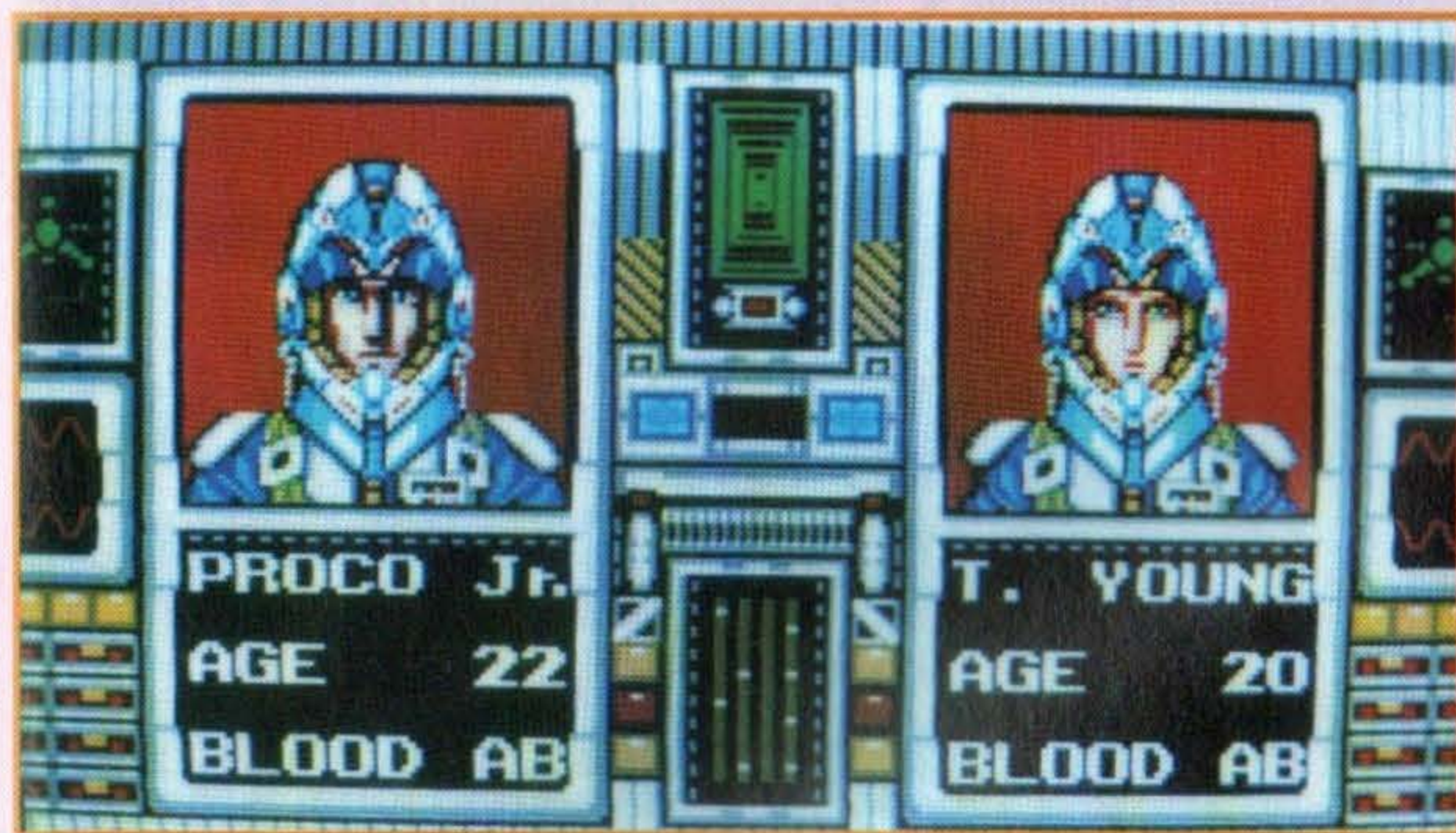
Uno spietato nemico ha distrutto il vostro pianeta natale e ora siete alla deriva nello spazio nel tentativo di trovare un nuovo mondo che ospiti i pochi superstiti della catastrofe, quando improvvisamente...

E' ormai da un paio di anni che sul Master System non vengono più prodotti shoot'em up come si deve, il primo e ultimo capolavoro era rappresentato da R-Type della Irem che ne fece una conversione stupenda.
Finalmente ci è giunto in redazione un gioco che se non emula R-Type quasi sicuramente lo supera!
Sagaia è uno degli ultimi capolavori che indicano come il Master System, se sfruttato a dovere, possa ancora sfornare ottimi giochi; comunque non lasciatevi ingannare perché Sagaia non è altro che la trasposizione di un gioco pressoché identico dal MD e cioè Darius II (qualcuno di voi sicuramente lo conosce! ndG).
Darius, un pianeta molto simile alla Terra, fu vittima di un inaspettato attacco da parte di alieni senza scrupoli, e poiché la popolazione di Darius era totalmente pacifica, la gente si trovò impreparata di fronte al nemico e così ci fu una vera strage.
Solo due piloti in missione in quel momento sopravvissero alla distruzione del pianeta e così, costretti a un'interminabile pellegrinaggio nello spazio, sono alla ricerca di un

Hei! Ma quello lì è il mio pesce, quello che mi è scappato dall'acquario sei mesi fa! Guarda come è diventato grosso! Che abbia mangiato qualcosa di radioattivo?

Va bene, vai pure a farti un solarium, ma non ti sembra di esagerare un pochino?

Ecco la mappa che vi indica il vostro percorso verso la base degli alieni invasori.

SAGA

Ma qui sembra proprio che ci si siano rifugiati tutti i pesci & co. fuggiti da casa mia. Quello lì è proprio Beppe, il mio cavalluccio marino. Beppe, ehi Beppe!!!

Non so a voi, ma a me questo gioco fa venire una voglia di insalata di gamberetti...

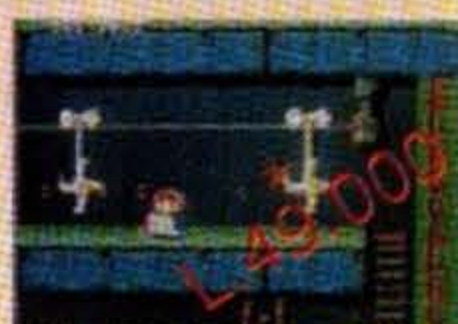
nuovo mondo che possa dar loro asilo.
Durante l'esplorazione di un sistema solare, Tiat (la giovane pilota della seconda navicella), riceve un segnale d'aiuto proveniente da un piccolo pianeta: il messaggio è chiaro, alieni la cui descrizione fa pensare alla stessa razza che fece esplodere Darius, stanno per ripetere lo sterminio!
Così decidono di vendicare la morte dei loro simili aiutando quella civiltà ora in pericolo.
Il gioco non presenta nulla di innovativo, come del resto è consueto in questo genere, ma vanta una realizzazione tecnica incredibile; la difficoltà è crescente man mano che ci si avvicina a Giove, il pianeta del sistema solare attaccato dove si pensa sia situata la base nemica, e i numerosi nemici che vi sbarrano la strada nei vari livelli non provocano nessun tipo di rallentamento mentre gli sfarfallii si contano sulle punta della dita!
Prima di iniziare il gioco potete scegliere se pilotare una navetta piuttosto dell'altra naturalmente determinando quale tipo di sparo avrete a disposizione, etc; In ogni livello vi arriveranno contro ogni tipo di astronave e mostriciattoli che possiate immaginare, alcuni dei quali nascondono icone che vi daranno la possibilità di potenziarvi, inoltre in alcuni punti del quadro è situata una mega bomba che, se colpita al momento giusto, disintegrerà tutto quello che è presente sullo schermo.
Beh, a questo punto mi pare di avèr detto tutto o quasi su questo gioco, per cui come sicuramente preferite anche voi lascio spazio alle stupende foto che vi convinceranno del tutto su questo titolo.

Gabriele Pasquali

No, decisamente no, questo non faceva parte del mio acquario personale!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Belle animazioni dello sfondo + stile grafico molto buono.	90
SONORO + Colonne sonore buone	80
GIOCABILITA' + Discretamente longevo + Possibilità di continuare	85
TAITO	89

MEGADRIVE

Articolo	Prezzo
Megadrive ITALIA + SONIC	355000
Megadrive JAPAN	265000
MEGA CD	750000
WIRELESS JOYSTICK	59000
XE 2-SG JOYSTICK	59000
POWERSTICK	109000
JAPAN ADAPTER	39000

2 IN 1

GIZMO

GENESIS

NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

OFFERTISSIME!!!

Gioco	Prezzo
DAI SENRIAKU	L.49.000
FINAL BLOW	L.54.000
MERCS II	L.69.000
SANGOSUSHI	L.49.000
WARADONA FOREST	L.49.000
TASK FORCE HARRIER	L.59.000
YS III	L.55.000
WHIP RUSH	L.39.000

STREET OF RAGE

TOKI

F 22

DARK CASTLE

STAR FLIGHT

MIKE DITKTA

THUNDER FOX

WINTE CHALLENGE

MEGA-CD L.750.000

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
GAVARES	69000	RASTAN SAGA 2	69000
GHOSTBUSTER	79000	ROLLING THUND 2	99000
GOLDEN AXE 2	99000	RUNARK	99000
HEAVY UNIT	69000	SANGOKUSHI	79000
HELL FIRE	49000	SAINT SWORD	99000
IMMORTAL	99000	SHADOW DANCER	79000
INSECTOR X	99000	SONIC	89000
JEWEL MASTER	89000	SPIDERMAN	99000
JAMES POND	79000	S.AIR WOLF	99000
KID CHAMELEON	99000	S.SHINOBI	89000
KLAX	69000	S.HANG ON	79000
MARVEL LAND	79000	STREET OF RAGE	99000
MAGICAL HAT	59000	SWORD OF SOD.	79000
MICKEY MOUSE	89000	THUNDER FOX	99000
MICKEY MOUSE 2	99000	TOKI	99000
MIDNIG. RESIS	99000	TWO CRUDE DUDES	99000
MOONWALKER	79000	TURBO OUT RUN	89000
NINJA BURAI	99000	WRESTLE WAR	89000
OUTRUN	79000	WONDERBOY 3	69000
QUACK SHOT	89000	XDR FIGHTER	69000

MEGADRIVE

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
ARCUS ODISSEY	99000	DYNAMITE D.	79000
ALIEN STORM	79000	EL VIENTO	89000
BEAST WARRIORS	99000	E-SWAT	59000
BATMAN	99000	ESO 3	59000
DARK CASTLE	89000	ELEMENTAL MAS.	79000
DARWIN 4081	59000	F1- CIRCUS	99000
DAI SENRYAKU	79000	F1 GRAN PRIX	99000
DEVIL CRUSH	99000	FATAL REWING	89000
D DRAGON 2	99000	FIGHT.MASTER	99000
		FINAL BLOW	89000
		FORBIDDEN CITY	99000

L.109.000

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

OFFERTISSIMA

LYNX NEW L.169.000

LYNX			
720	69000	MS.PACMAN	60000
APB	60000	PAPERBOY	69000
A.GOLF	59000	N.GAIDEN	70000
BLUE LIG	60000	PACLAND	59000
BLOCK OUT	60000	R.BLASTER	70000
B.&T.E.ADV.	69000	ROBOSQ.	60000
CALIF.GAM.	69000	ROBOTR.	69000
CH.FLAG	70000	RAMPAGE	70000
CHIP CHAL.	60000	RYGAR	70000
CRISTAL M.	69000	STUNT R.	70000
ELET.COP	60000	SCR.DOG	60000
GAUNT 3	70000	T.A.SLIM.W.	60000
H.DRIVIN	70000	TURBO SUB	60000
KLAX	70000	TOKI	59000
		TOUR CYB.	70000
		VICK.CHILD	70000
		XYBOTS	69000
		XENOPHOBE	60000

NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

GAMEBOY

GAMEBOY					
ATT.K.TOM.	69000	DUCK T.	59000	POWER RAC	59000
ADDAMS F.	59000	ELEVAT.AC.	59000	QUARTH	59000
BUR.T.DEL.	59000	F1-RACER	59000	R-TYPE	59000
BUBBLE B.	59000	F.F.LEGG.II	69000	ROBOCOP II	59000
BUGS BUN.	59000	FORTR.O.F.	59000	RADER M.	49000
BURAI FIG.	59000	GREMLINS II	69000	SOLAR STR.	55000
B.SIMPSON	59000	GO GO TANK	49000	SOL. CLUB	59000
BOXXLE	59000	KICK OFF	59000	TASMANIA S.	59000
B.E.NASCAR	59000	ADV.ISLAND	59000	TECMO B.	79000
CHASE HQ	70000	K.O.T.ZOO	59000	TENNIS	49000
COSMO TAN.	59000	KLAX	59000	TURRICAN	69000
DYNABLAST	59000	KWIRK	65000	TURTLES II	69000
D.DRAG.II	69000	MARBLE MA.	59000	ULTRAMAN	69000
DR.MARIO	49000	MERC.FOR.	59000	WORLD CIRC.	69000
D.H.SCARM.	55000	MEGA MAN II	59000	W.CUP SOCC.	49000
		NASCAR	59000	WWF WREST	69000
		NAVY SEAL	59000	ZEOTH	59000

ACCESSORI *GAMEBOY*	
GAMEBOY CONSOLE+TETRIS	159000
ALIMENTATORE	19900
BAG GAMEBOY	22000
LIGHTBOY	49000
ILLUMINATOR	39000

OFFERTISSIME GAMEBOY

ALL STAR CHALLENGE L.40000

NOBUNG A AMBITION L.42000

CONTRA L.36000

BUBBLE GHOST L.36000

BOXXLE L.25000

DEADALIAN OPUS L.31000

SHANGAI L.36000

MOTOCROSS MANIAC L.31000

THE PUNISHER L.38000

LIGHT BOY

GameGear			
ALESTE	75000	LITTLE DEV.	59000
ARLIEL	65000	MAHJONG	59000
BASEBALL	65000	MAPPY	55000
BUBBLE D.	59000	MICKEY M.	59000
CHASE HQ	75000	MONACO GP	55000
COLUMNS	45000	MOONWAL.	65000
DEVILISH	59000	NINJA G.	49000
DONALD D	59000	NINJA.L.	59000
DRAGON C.	55000	OUTRUN	49000
ETERNAL L.	65000	POKER	59000
FANTASY Z.	59000	PONGO	49000
FORB.CITY	55000	PSYCH.W.	59000
G-LOC	59000	PUTT &PUT.	55000
GEA STIDIU.	55000	RASTAN S.	69000
GALAGA 91	59000	SHANGH.II	75000
GOLDEN A.	55000	SHINOBI	55000
GOLF	55000	SONIC	55000
GRIFFEN	49000	SPACE H.	59000
HALLEY W.	59000	SUPER WAR	79000
HEAD B.	59000	T.BERLIN W.	65000
JUNCTION	49000	WAGON L.	55000
		WONDERB.	55000
		WOODY P.	49000

GAME GEAR 279.000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sl materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.
*Importazione diretta.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

E' decisamente divertente giocare in due, ma bisogna fare attenzione perché, come nella maggior parte dei picchiaduro, ci si può picchiare anche fra "buoni".

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Crunch, sbreng, clock, aaaaccciu! Aaaaccciu! Macché violenza gratuita e violenza gratuita, questo è solamente il mio raffreddore da fieno!

Ok, finalmente anche su Mega Drive è arrivato uno dei più famosi e convertiti coin op della passata stagione.
La storia che sta dietro al gioco è ormai conosciutissima: all'inizio dovrete assumere l'identità di uno dei tre personaggi che vi verranno proposti, ovvero Ty, campione di kick-boxing, Buzz, ex wrestler professionista e Kato, cintura nera di karate. Nei panni di uno di questi sfidanti dovrete sconfiggere stagionati street-fighters fino ad arrivare al Guerriero Mascherato, batterlo e consacrarvi indiscussi campioni di pit fighting.
Ultimamente, delle diverse conversioni del coin op, quella per Mega Drive sembra forse essere la migliore, più che per ciò che riguarda grafica e sonoro, per la giocabilità. Gli sprite sono infatti più piccoli di quelli delle altre versioni (a parte quella per Lynx) e il numero dei colori è minore, mentre l'azione si svolge frenetica e vi ci vorrà un po' di pratica per riuscire a fare le diverse mosse in modo decente, senza avere l'impressione di picchiare a vuoto sui tasti. Tutto sommato quindi un gioco abbastanza avvincente, che non mancherà di soddisfarvi, soprattutto se siete fan sfegatati del coin op.

Alex

Ghhhh... HHHjkkkkkklmm... Jyhhhhhhhh... (Traduzione: Ehi Chainman, guarda che se mi alzi per il collo non ci arrivo a svitare la lampadina)

PIT FIG

PAUSE

Dopo aver passato uno schermo (in pratica dopo aver picchiato fino a farli svenire tutti gli avversari), c'è questo schermo in cui vi viene accreditata una somma di denaro (in relazione alle vostre prestazioni in combattimento)

Ed eccoci di ritorno a un bel due contro due in cui i buoni vincono...

E mentre Kato è a terra e le piglia di santa ragione Ty pensa bene di andare a farsi un giro.

HTER

MEGADRIVE	
GRAFICA + Sprite digitalizzati... - ma piccoli	70
SONORO + Sx digitalizzati - ma musiche un po' scialbe	70
GIOCABILITA' + Veloce	81
TENGEN Grazie a Flopperia	75

THE CHESSMASTER

70

GIOCATORI	2
LIVELLI	1

Vi siete stancati di polverizzare alieni, di affettare guerrieri e di sparare a criminali? Avete bisogno di un gioco rilassante e allo stesso tempo intelligente? No Problemo! Noi di Console Mania siamo qui apposta

Incominciamo col dire che non ci sono principesse da salvare, nemmeno alieni o guerrieri satanici da blastare. Però in compenso ci sono Re e Regine, alfieri e cavalli, torri e pedoni (da investire con la macchina!).
Di che cosa si tratta? E' semplicissimo, è uno dei passatempi più antichi del mondo, è il rinomatissimo gioco degli scacchi.
Per rendere più appetibile il gioco, sono state inserite alcune opzioni come il replay della mossa, la possibilità di giocare contro il computer o contro un avversario umano, il salvataggio della partita (molto utile nelle sfide decennali) ecc... (Le altre le potrete vedere nella fotografia dello schermo di selezione).
Un gioco onesto che non pretende nulla, ma che è in grado di regalarci svariate ore di svago e di purissimo relax. Una cartuccia dedicata a tutti coloro che incominciano ad avere i primi sintomi del morbo da alieno (perdita dei capelli, incubi notturni ricorrenti, salivazione azzerata ecc...).

Giovanni Papandrea

Un bel settaggio prima di partire...

E via! Più veloce del pensiero!

GAME GEAR	
GRAFICA + Scacchiera "scacchierosa" + Pedine facilmente distinguibili	74
SONORO + Effetti sonori "sonorosi" - Che cosa pretendete dagli scacchi	75
GIOCABILITA' + Bello se amate gli scacchi - Brutto se odiate gli scacchi	78
SEGA Grazie a Computerland & Micromania	70

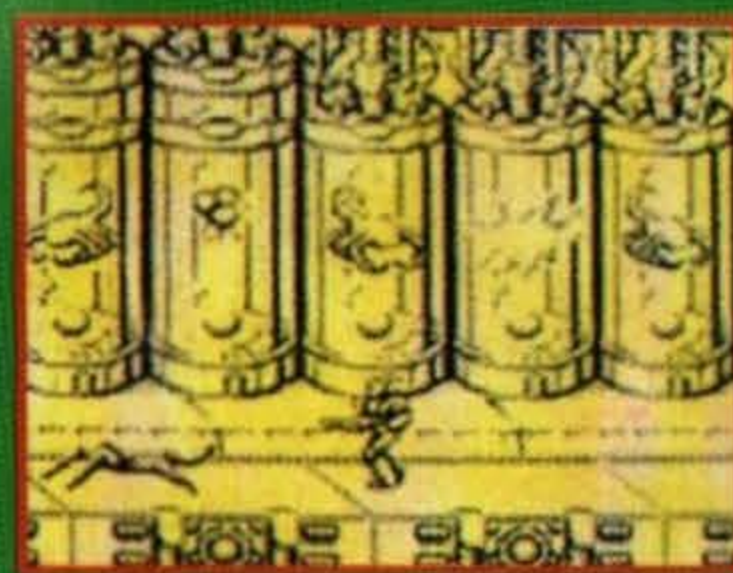
PROBOTECTOR

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	5

Anno 2633: Black Viper e la sua schiera di mutanti alieni schifidi malvagi cattivi che rubano anche le merendine hanno invaso la Terra. Chi ci penserà a salvarla?

Daje all'occhio e il nemico finirà di spiarti.

I membri della resistenza terrestre hanno però sviluppato un robot da combattimento: l'RD008, meglio definito come Probotector. Il suo compito è quello di disinfestare una per una le aree occupate dagli alieni, e il vostro è quello di dargli una mano a superare tutte le difficoltà grazie all'agilità del vostro pollice sinistro e alla rapidità di fuoco del destro. Una storia usata molto per un giochino molto accattivante, in cui i cinque livelli mixano molto bene la visuale dal lato con quella dall'alto. Un bel titolo alla Turrican, di cui rimarrete soddisfatti.

Alex

Aiuto! E' un incubo o mi sono ritrovato nell'astronave di Alien?

GAME BOY	
GRAFICA + Definito il carattere + Buoni i fondali	85
SONORO + Musichetta bellina + Sx OK	80
GIOCABILITA' + Avvincente - Un po' difficile	88
PALCOM	81

SUPER KICK-OFF

81

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Lo credevo impossibile e invece mi hanno stupito; già gli sprite erano piccoli in ogni versione, come potevano fare un gioco simile sulla console portatile Nintendo? Avremmo dovuto giocarci con l'ausilio di una lente d'ingrandimento portatile? Niente di tutto questo, per fortuna...

Dopo l'annuncio della futura conversione anche per Gameboy di un superclassico come Kick Off, che ci ha tenuto con il fiuato sospeso per mesi, è arrivata finalmente in redazione la fatidica cartuccia. Erano circa due mesi che continuavo a stressare Gabriele o Alex con domande sempre più assillanti e accanite (quasi come le vostre telefonate) chiedendo disperatamente se, quando, che giorno, a che ora sarebbe arrivato Super Kick-off per il mio affezionato Gameboy.
Premetto che sono un grandissimo estimatore della pluridecorata versione Amiga; potrei quindi parlarne per pagine e pagine, ma conglobero, per le consuete ragioni di spazio, il tutto in poche righe. Soliti sprite piccoli, anche se non troppo in questa versione, e il vostro compito è come sempre quello collocare la palla nella rete avversaria. A tale proposito bisogna però rilevare come siano preferibili le azioni solitarie, diciamo pure da grandi veneziani, in quanto la visione di gioco globale risulta abbastanza pregiudicata dal fatto che sullo schermo compaiono pochi giocatori alla volta.
Per effettuare un tiro abbiamo invece come aiuto una freccia che ci indica, abbastanza orientativamente, la direzione della porta, mentre quando non abbiamo la palla la posizione del nostro giocatore più vicino; falli, rigori, ammonizioni e la solita miriade di opzioni varie contribuiscono a rendere il gioco abbastanza completo.

Aiuto! Non fucilatemi sono innocente.

04:56

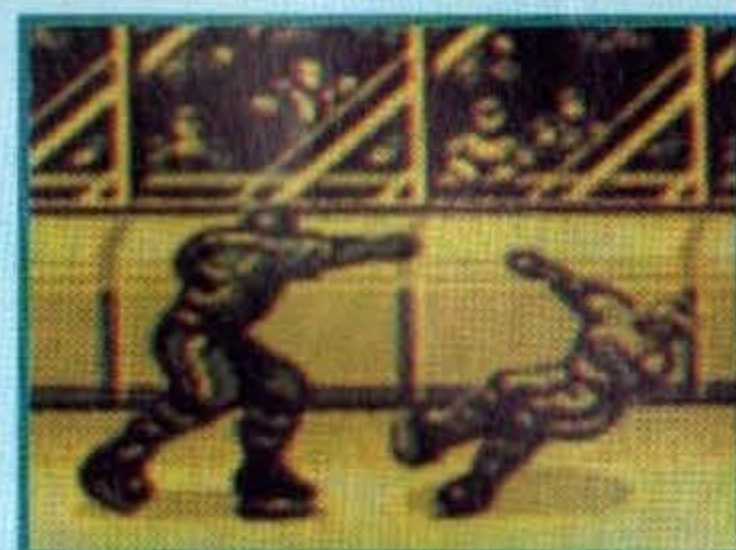
04:36

Tira di quà, tira di là è una palla di qualità

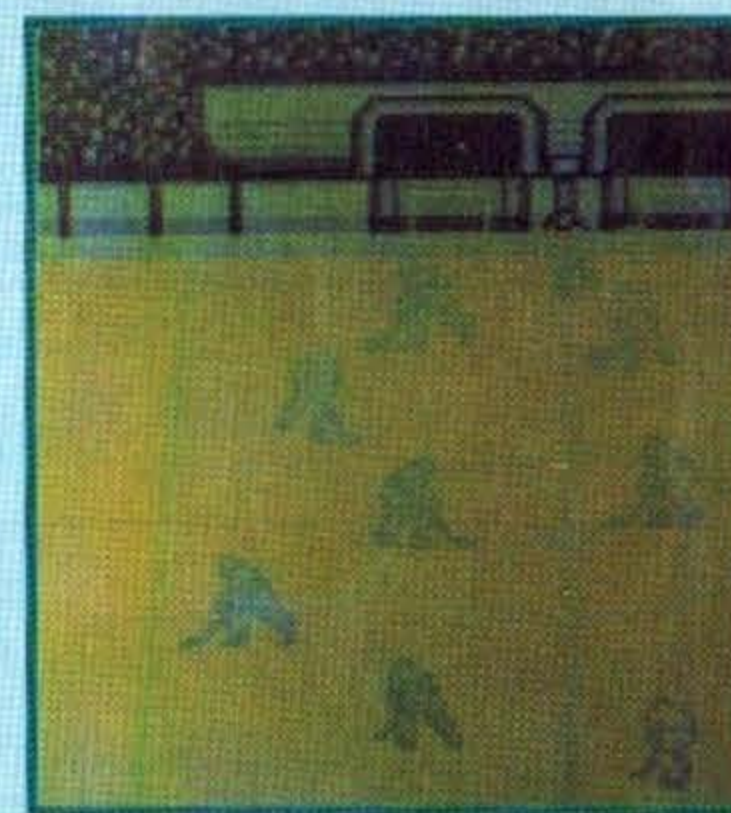
Massimiliano "Overuled" Pescatori

GAME BOY	
GRAFICA + più grande del solito - solo due o tre sprite per volta sullo schermo	79
SONORO + musichetta intrigante anche se elementare - pochi effetti sonori	78
GIOCABILITA' + classico punto di forza - controllo di palla a volte non troppo realistico	83
IMAGINER CO.	81

88

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ah! Finalmente è arrivata la conversione ufficiale per il Game Boy del gioco più mite e rilassante da guardare (e da giocare) di quest'ultimo periodo, un gioco dove alla base di tutto ci sono le più antiche e sconosciute tecniche di fachirismo e rilassamento, un gioco praticamente straconosciuto, un gioco di origine afro-indiana(?), un gioco?

Sicuramente avrete capito che il gioco in questione è l'hockey su ghiaccio e che come tutti saprete, effettivamente, è arcinoto per la calma che i giocatori sono abili a dimostrare in campo. E' un gioco dove essa è fondamentale, dove strategia e intelligenza si mischiano in un unico fattore abile a far vincere quella squadra che si sottolineerà come la più compatta spiritualmente (e non...). Tanto per confermare quello che vi dicevo, parto subito col dirvi che il realismo è stato riportato in tutto e per tutto, ovvero sia sgambetti che risse sono possibili, si può legnare di mazzate l'avversario, nonché essere legnati, scivolare, e, sbattere il dischetto sui denti del portiere, prendendo così una percentuale dal vostro dentista per avergli procurato del lavoro extra... Scherzi a parte BOS è veramente giocabile, con un sacco di realismo, varie possibilità di scelta tra cui: pratica (di botte e rigori), esibizione (o match amichevole) e torneo a eliminazione diretta; tre livelli di difficoltà: Junior, College, Professional, un buon sonoro e una grafica dettagliata. Buona fachirata a tutti!

E cerchiamo di inculcare un po' di calma anche agli avversari

Iniziamo la partita di fachirismo..

Emanuele Scichilone

GAME BOY	
GRAFICA + dettagliata, fluida e veloce. + spettacolari primi piani e zoomate	86
SONORO + ottimo abbinamento colonna sonora-FX.	82
GIOCABILITA' + frenetica e accattivante!	90
PALCOM	88

BLADES OF STEEL

RUSHING BEAT™

72

GIOCATORI	1 o 2
STAGES	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Quando si dice la combinazione... Stavo giusto pensando che ci sono pochi picchiaduro per Super Famicom ed ecco che mi citofona il postino per consegnarmi il materiale da recensire... Toh, tra le altre cartucce c'è proprio un beat'em up... Cominciamo subito a provare questo...

Il pirata non vi darà molti problemi, specialmente dopo che gli avrete fatto cadere la spada di mano con un bel calcione.

TRA UNA STECCA DI CIOCCOLATA, QUALCHE CAPRIOLE SBADIGLIO E FURIOSI SMANETTAMENTI DI JOYPAD, TRASCORRONO CIRCA TRE ORE...

Uff... Finito! Beh, giochino simpatico, ma si poteva fare molto di più, soprattutto considerando la meritata fama del team di programmatori della Jaleco (a tal riguardo Super EDF docet!). La trama è la solita storia che sta in piedi solo come pretesto: voi, che potete scegliere di essere il vigilante solitario Rick Norton o il suo nerboruto amico piedipiatti Douglas Bild (o magari ambedue con l'opzione 2 giocatori)(e con il dono dell'obiquità per reggere entrambe i joypad, NdAlex), avete l'immane compito di sbaragliare una ghenga di ceffi attraverso tutti gli Stati Uniti fino all'America Centrale.

L'azione di gioco è quella tradizionalmente a scorrimento orizzontale dei giochi di questo tipo, la grafica degli sfondi è abbastanza ben realizzata (soprattutto la foresta del quarto stage), quella dei personaggi è invece molto carente nelle animazioni, e vi bastino le stitiche capriole di Norton o il lancio a rallentatore delle granate che potrete occasionalmente raccogliere (insieme naturalmente a mazze da baseball, chiavi inglesi, spade, energia extra e perfino mattoni contundenti da lancio) per rendervene conto.

I commenti musicali, pur non essendo nulla di eccezionale, sono ben orchestrati e sufficientemente orecchiabili, mentre gli effetti sonori meritano un discorso a parte: non trovate infatti esilarante che il sibilo della sopracitata mazza da baseball coincida con quello della chiave inglese che è a sua volta il medesimo sia che colpiate un nemico o le molecole dell'aria?

E scommetto che vi starete tutti domandando quale sia la varietà delle mosse che avete a disposizione... Beh, come dicevano i latini: Dulcis in Findus (scherzo, avevo 9 in pagella ai tempi!)... (non mi avevi mai detto che una volta inscatolavi il pesce! NdAlex)

Le mosse d'attacco sono un incrocio tra boxe, karate e wrestling; le combinazioni non son nulla di spettacolare, ma vi assicuro che alcune sequenze, come la simpatica ginocchiata nei "gioielli di famiglia" che Bild dona con generosità ai nemici, sono davvero divertenti. Per il resto la longevità è nella media (considerando i 3 livelli di difficoltà) e un punto di merito va all'opzione di gioco "Scontro a due giocatori", che vi permetterà di menarvi reciprocamente con un amico (solo nel gioco, mi auguro!).

Debbo confessare che la Jaleco è fortunata che per sf non vi siano (o quasi) termini di paragone nella categoria dei picchiaduro, in caso contrario sarei stato più severo con il voto globale di questo suo ultimo gioco. Traetene le dovute conclusioni.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Vieni qui Bob, che ti faccio fare un girettino con le mie gambe attorno al collo...

Quando si parla di violenza negli stadi...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + carini i fondali - penose a volte le animazioni	75
SONORO + buoni i commenti musicali - appena mediocri gli effetti sonori	65
GIOCABILITA' - azione non sempre frenetica -...e talvolta noiosa	71
JALECO Grazie a Computerland & Micromania	72

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	4

SHADOW DANCER

The Secret of Shinobi

Shinobi è tornato (più crudele è più spietato), e in compagnia del suo fedele amico quadrupede deve affrontare temibili terroristi internazionali, preservare l'ordine pubblico e andare a ritirare i panni sporchi in tintoria.

Nella metà degli anni '90 i viaggi spaziali erano di frequenza giornaliera, naturalmente i voli erano sospesi durante i giorni di sciopero o di invasione aliena (più o meno quattro giorni alla settimana).
Gli scienziati "sciensiziavano", gli ingegneri "ingegnavano" e i terroristi "terrorizzavano" il mondo intero minacciandolo di distruzione. Infatti un'organizzazione terroristica denominata F.E.A.C (Falange Estremista Armata e Combattente), è riuscita a conquistare con l'ausilio della forza bruta la stazione orbitante "Rotula One" e a impadronirsi dei più ultrapotenti Sistemi Ionizzati al Laser Parietale.
Gli ordini dei terroristi sono stati molto chiari: "o ci consegnate tutte le clavicole terrestri entro dieci giorni, o noi faremo budino delle vostre città".
Inutile dire che questo è un compito per Takashi (ma chi cavolo è?), il Ninja di fama mondiale farà di tutto per rivendicare "Rotula One" e sconfiggere definitivamente "Iliaco", il capo dei "falangisti" armati.
Ora potrete aiutarlo a ripristi-

Lo stage bonus, in cui dovete mostrare la vostra abilità nel lanciare gli shuriken

Forse è meglio togliersi dalle scatole mentre questo signore qui di fianco spara...

Ma per cosa mi hai preso, per una partita di baseball?

nare l'ordine pubblico, garantendo la sicurezza del mondo intero. Guidate la battaglia lanciando shuriken, spade e cani, polverizzate i grezzi energumeni senza cervello ovunque li troviate, impedite loro di usare Laser Parietale!
Spostate Takashi/Shinobi /Shadow Dancer (fate un po voi, io comincio a non capirci più niente con tutti questi nomi) attraverso i quattro livelli a scrolling orizzontale, caratterizzati da una incessante azione di stampo Beat'em-uppesco.
La missione di Shinobi ha inizio in un aeroporto, per poi proseguire su un treno merci, nelle fogne e per finire in una rampa di lancio per navette spaziali. Tutti i livelli sono disseminati di terroristi, che armati fino ai denti, tenteranno di ostacolare la "pacifica" missione del combattente ninja. Per fortuna, ogni tanto, il nostro eroe potrà essere aiutato dal migliore amico del ninja, cioè un pelosissimo cane bianco. Infatti Takashi può chiamare il suo fedele segugio per aiutarlo a venire fuori da situazioni tanto scomode quanto imbarazzanti. Inoltre il nostro amico Ninja conosce le segrete arti della magia ninjitsu, come il Tatsumaki o magia del tornado magico, capace di scatenare un vero e proprio tifone casalingo. Le altre magie sono quelle Butsuzo o del Buddha magico, e quella del cane infuocato(?)(prima o poi verrà denunciato dalla protezione animali).
Alla fine di ogni livello, Takashi dovrà affrontare un arrabbiatissimo e cattivissimo boss, facendo conto solo sulle proprie forze, perché non gli sarà possibile chiamare in aiuto l'attacco del cane killer. Una volta sbrigata questa formalità potrà accedere al livello seguente e cominciare tutto da capo.

Eccovi la sequenza di movimenti, in senso orario, per fare una magia, con il risultato ben visibile al centro.

La versione di Shadow Dancer per Master System, presenta alcune menomazioni rispetto all'originale, tra cui le più palesi sono: la mancanza di un livello e l'assenza del cane che gironzola per lo schermo. La grafica e l'introduzione sono rimaste pressoché invariate. L'animazione di quando si usa una magia e veramente di ottima fattura, con tanto di voce urlante digitalizzata.
La giocabilità è sufficiente, anche se all'inizio il gioco può sembrare troppo difficile, una volta presa la mano incomincia ad essere divertente.
Una cosa che da veramente fastidio è che gli sprite incominciano a sfarfallare poderosamente quando sullo schermo ci sono più di due nemici contemporaneamente.
Un gioco consigliato a tutti gli amanti degli "Artimarziali'em up" e a tutti i fanatici del coin-op, per tutti gli altri vale solo il consiglio di provarlo prima di un eventuale acquisto.

Giovanni Papandrea

Eccoci di fronte alla mia antitesi, a quanto pare.

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Definita anche se non molto ben colorata - Sfarfallamento con più di due sprite	80
SONORO + Sfrutta le capacità sonore della macchina - Tende ad annoiare	78
GIOCABILITA + Schemi di gioco molto simili al coin-op - Livelli di difficoltà non molto ben calibrati	70
SEGA	80

Nintendo®

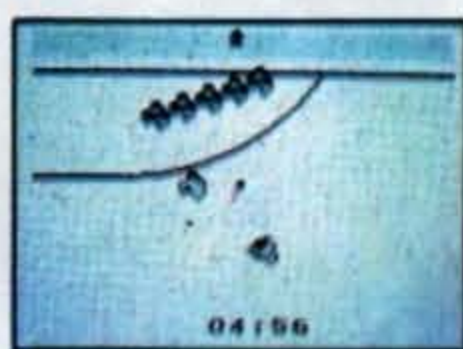
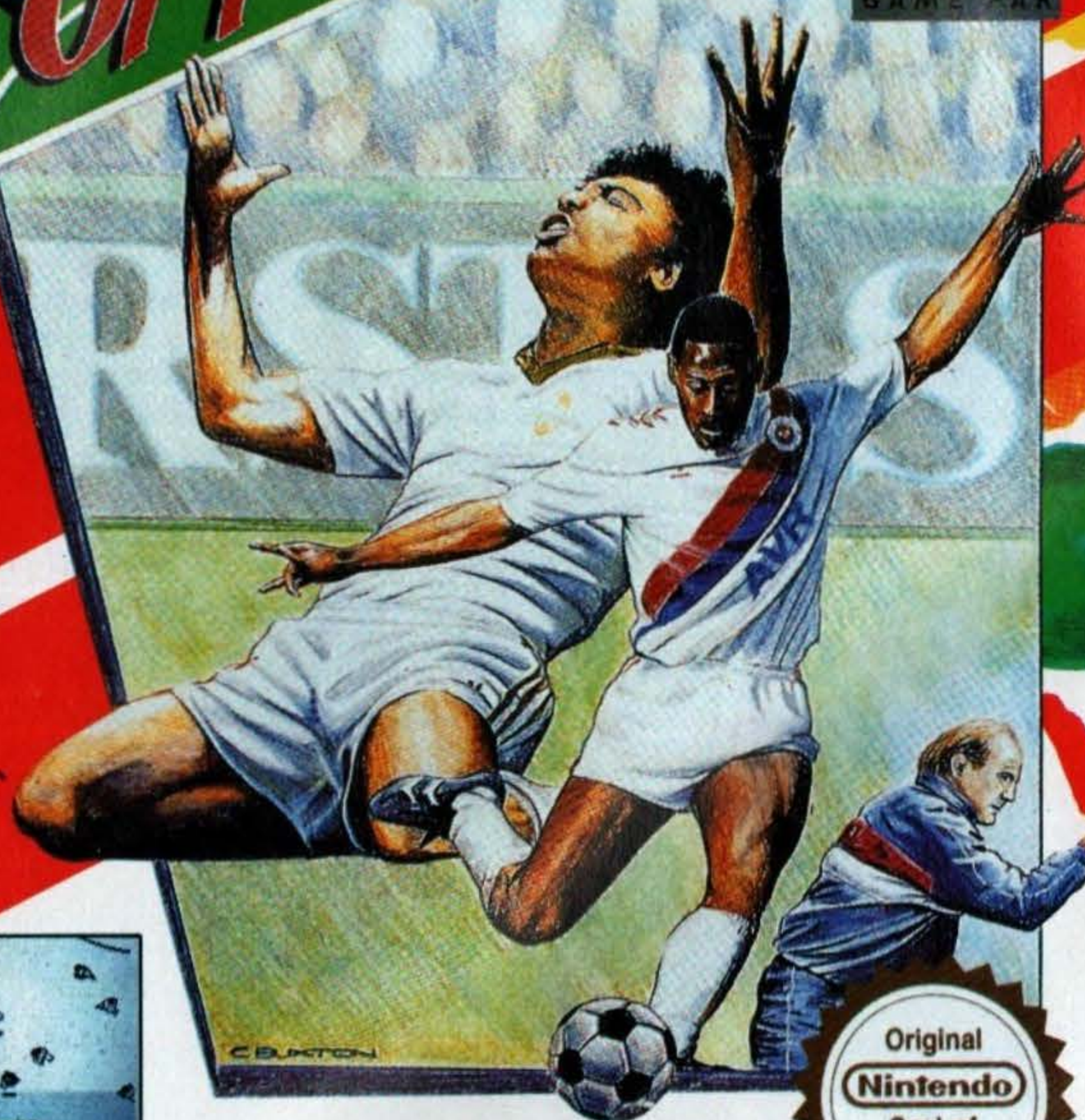
GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Super KICK OFF™

ANCO

ORIGINAL GAME BOY. GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality™

IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

TOYS® LEADER

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

88

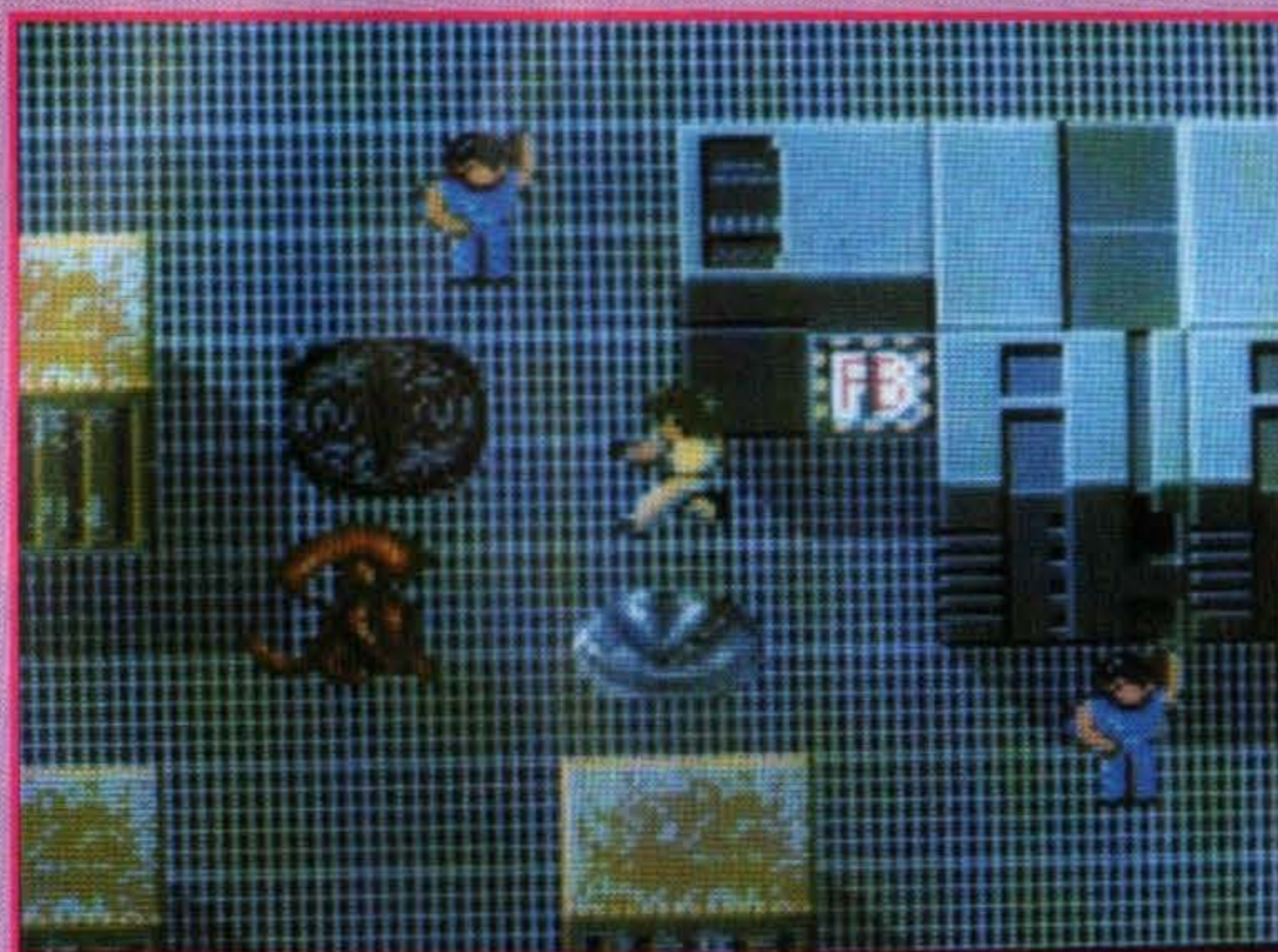
GIOCATORI	1
LIVELLI	MOLTI

Sulla solita stazione orbitante, i soliti alieni si stanno apprestando a fare il solito finimondo. Chi potrà mai fermarli? Naturalmente il solito eroe...

Oh, ecco il mio primo tecnico da salvare...

Un'orda di skifidi alieni poliformi e mangiauomini (configurazione standard dell'alieno da videogioco) ha invaso la stazione orbitante giapponese "kamatrasusaka" e sta facendo sull'equipaggio tutte quelle cosette acide degne di un invasore extragalattico.
L'unione degli stati terrestri non può tollerare che tali esseri si sollazzino a rosicchiare i tecnici dell'equipaggio, così decide di mandare il solito sfortunatissimo eroe a eliminare fisicamente i mostruosi energumeni spaziali.
Nei panni di xxx (nome di eroe standard) ora tocca a voi far polpette d'alieno, salvare la bellissima principessa (forse questa è un'altra storia), salvare i cosmonauti e tornare vittoriosi anche da questa missione.
Il gioco viene visualizzato dall'alto in pieno stile Gauntlet e l'architettura della stazione e paragonabile a un immenso labirinto meccanico.
Disseminati in giro, si possono raccogliere degli extra come armi aggiuntive e tante altre cose ormai divenute standard in questo tipo di giochi. Finito un livello, se ne comincia un'altro. Finito l'ultimo livello si termina il gioco, che cosa si può dire di più?
Anche se come gioco non è per niente innovativo, ha dalla sua parte una buona dose di giocabilità, una grafica di tutto rispetto e un sonoro sufficientemente carino. Oltre ad essere una delle poche cartucce del genere disponibili per Game Gear.
Un acquisto consigliato a tutti i "blasta-alieni" dipendenti.

Giovanni Papandrea

Sempre più pulita questa stazione spaziale, eh?

Un po' di bonus, un po' di ostaggi, un po' di mostri...

ALIEN SYNDROME

GAME GEAR

GRAFICA + Minuscola, ben definita e saggiamente colorata - Non è che brilli per varietà	87
SONORO + ben realizzati gli effetti sonori + Mentre il resto è più che sufficiente	81
GIOCABILITA' + Molto coinvolgente + Nessun difetto degno di nota	92
SEGA Grazie a Computerland & Micromania	88

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

Tutti i giochi qui sotto descritti sono realmente disponibili; salvo esaurimento delle scorte

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

NEO GEO

PREZZI MAI VISTI!

IL VERO ORIGINALE SUPER FAMICOM

NEO GEO + ALIMENTATORE + CAVO SCART L. 588.000

JOYSTICK MAX 330 L. 118.000
MEMORY CARD L. 58.000

Gioco		Prezzo
ALPHA MISSION II *	L.	238.000
BASEBALL STAR P. *	L.	188.000
BLUE'S JOURNEY *	L.	188.000
BURNING FIGHT	L.	288.000
CROSSED SWORD	L.	288.000
EIGHT MAN	L.	288.000
FATAL FURY	L.	288.000
FOOTBALL FRENZY	L.	348.000
GHOST PILOT *	L.	238.000
GOLF TOP PLAYER *	L.	188.000
KING OF THE MONSTERS *	L.	238.000
LAST RESORT	L.	288.000
LEAGUE BOWLING *	L.	128.000
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	288.000
MAGICIAN LORD *	L.	188.000
MUTATION NATION	L.	288.000
NAM 75 *	L.	98.000
NINJA COMBAT *	L.	188.000
OYBER LIP *	L.	99.000
PUZZLED *	L.	98.000
RIDING HERO *	L.	188.000
ROBO ARMY *	L.	238.000
SENGOKU *	L.	238.000
SOCCER BRAWLN	L.	288.000
SOCCER FRENZY	L.	348.000
SUPER BASEBALL IN THE YEAR 2020 *	L.	238.000
SUPER SPY *	L.	188.000
TRASH RALLY	L.	288.000

*** OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE**

RICHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO

SUPER FAMICOM L. 428.000

OFFERTA!

SUPER FAMICOM CON IL GIOCO "SUPERMARIO LAND" L. 498.000

Gioco		Prezzo
ACRAISERS	L.	78.000
ADDAMS FAMILY	L.	138.000
AREA BB	L.	98.000
ARIANA	L.	138.000
ASTROLAISER	L.	98.000
AUGUSTA GOLF	L.	138.000
BARD'S NIGHTMARE	L.	138.000
BATTLE COMMAND	L.	148.000
BATTLE DODGEBALL	L.	138.000
BATTLE GRAND PRIX	L.	138.000
BIG RUN	L.	98.000
B. LAMBEER C. BASKET	L.	138.000
BLUES BROTHERS	L.	148.000
BOWEUZAL	L.	88.000
BULLS VS LAKERS	L.	128.000
CASTELVANIA/DRAGULA	L.	148.000
CHESS MASTER	L.	128.000
COTRA SPIRITS	L.	128.000
D-FORCE	L.	138.000
DARIUS TWIN	L.	118.000
DIMESION FORCE	L.	138.000
DODGE DANPEI	L.	138.000
DRAGON'S LAIR	L.	148.000
DREAM TV	L.	128.000
DUAGEON MASTER	L.	148.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	128.000
EQUINOX	L.	138.000
F1 EXAUST HEAT	L.	138.000
F1 ROC	L.	138.000
FINAL FANTASY	L.	138.000
FINAL FIGHT	L.	128.000
FINAL FIGHT GUY	L.	138.000
FIRE PRO-WRESTLING	L.	148.000
GAMBA L. BASEBALL	L.	128.000
GOEMON	L.	128.000
GPX CYBER FORMULA	L.	138.000
GRADIUS III	L.	108.000
GUNDAM '91	L.	108.000
HOLE IN ONE	L.	138.000
HOOK	L.	138.000
HYPER ZONE	L.	98.000
JHON M. FOOTBALL	L.	138.000
JOE AND MAC	L.	128.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L.	138.000
LEMMINGS	L.	128.000
MAGICAL TARUTO	L.	128.000
MATTRICK HERO	L.	128.000
MISTICAL NINJA	L.	148.000
MONDEY JIRO	L.	128.000
NCAA BASKETBALL	L.	148.000
PACHINKO WARS	L.	138.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	138.000
PILOT WINGS	L.	98.000
POPOLOUS	L.	78.000
PRO BASEBALL	L.	128.000
PRO FOOTBALL	L.	128.000
PRO SOCCER	L.	128.000
RAIDEN DENSETSU	L.	128.000
RANMA 1/2	L.	148.000
RIVAL TURF	L.	118.000
ROBOCOP II	L.	138.000
ROCKETEER	L.	128.000
RPM RACING	L.	118.000
SD GREAT BATTLE	L.	128.000
SILVER SAGA	L.	148.000
SIM CITY	L.	98.000
SIM EARTH	L.	98.000
SMASH TV	L.	128.000
SOUL BLADER	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	128.000
SPINTAGE WORLD	L.	138.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	148.000
SUPER ALESTE	L.	148.000
SUPER BATTLE TANK	L.	138.000
S. CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	138.000
SUPER FAMISTA	L.	138.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	138.000
S. FORMATION SOCCER	L.	138.000
S. GHOUST & GHOST	L.	118.000
SUPER MARIO WORLD	L.	118.000
SUPER MOMOTARD II	L.	138.000
SUPER OFF-ROAD	L.	118.000
SUPER PINBALL	L.	148.000
SUPER R-TYPER	L.	138.000
SUPER STADIUM	L.	118.000
SUPER TENNIS	L.	118.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	118.000
SUPERVALIS	L.	138.000
SUZUKY AGURI'S F1 SPEED	L.	138.000
SYVALION	L.	138.000
THUNDER SPIRITS	L.	118.000
TOP RACER	L.	128.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	138.000
ULTRA BASEBALL	L.	128.000
WONDER BOY	L.	148.000
XARDION	L.	138.000
Y'III	L.	118.000
ZELDA	L.	148.000

PC ENGINE GT L. 548.000

Vasto assortimento giochi!

BLUE SHADOW

78

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	5

Nell'anno 2029 un pazzo ha conquistato New York e ne ha fatto la propria base operativa per la conquista del mondo.

Un tale Garuda è riuscito assieme alle proprie truppe ad assoggettare l'intera popolazione di New York, costringendola a costruirgli una fortezza inespugnabile in cui si è rifugiato e da cui vuole comandare la conquista del mondo intero. Solamente Hayate e Lady Kaede, i campioni della scuola ninja di Iga, possono riuscire a infiltrarsi tra le fitte maglie della difesa di Garuda e arrivare a sconfiggerlo. La vostra missione è quella di accompagnare uno dei due eroi nella loro corsa verso il destino del mondo. Ce la farete a essere all'altezza della vostra fama? La prima impressione di questo nuovo gioco su NES non è delle migliori, infatti la grafica non è a livelli eccelsi e soprat-

Eh ma non ti sembra di esagerare con un bazooka contro una katana?

Balzellon balzelloni evitiamo i ninja d'acqua e proseguiamo nella nostra avventura.

E già al molo cominciano i guai...

Come potete vedere da voi questa è una delle tipiche assomiglianze del gioco a Strider!

Per dindirindina! Ma questo tizio non è affatto leale! Io con la spada e lui...
..da notare le grandi ruote alle spalle in stile Strider.

tutto mancano i colori!
Dopo alcuni minuti che avete intrapreso la prima parte della missione vi accorgerete però che si tratta di un platform molto ricco d'azione e conseguentemente accattivante.
Lo stile ricorda da vicino il mitico Strider, infatti il nostro intrepido ninja vanta di una notevole agilità nel correre, saltare e arrampicarsi su muri e impalcature.
Naturalmente durante il cammino potrete incontrare dei contenitori che vi daranno nuove armi come la catena, gli shuriken, spade, etc; ogni livello presenta diverse situazioni in cui avere la spada piuttosto della catena è meglio e così via.
Man mano che si procede il gioco diviene sempre più impegnativo dal momento che i nemici sono sempre di più e maggiormente cattivi, inoltre è bene che sappiate (anche se quasi sicuramente lo potevate dedurre anche voi!) della presenza di un forte cattivone a guardia di ogni fine livello pronto a fare di tutto per fermare la vostra disperata impresa.
Good Luck!

Alex

Ecco un esempio di mostrone bas.. beep! di fine livello!

Potete appendervi a muri, soffitti, ecc. Proprio come in Strider!

NES	
GRAFICA + Stupenda introduzione + Bellina ma poco colorata	75
SONORO + Nella norma	70
GIOCABILITA' + Veloce e incalzante + Molto azione	81
TAITO	78

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!

MINDSCAPE INC

TOYS LEADER ®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

SUPER

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

L'intrepida eroina che abbiamo potuto seguire in diverse puntate su MD e PC Engine è finalmente approdata sul Super Famicom: si tratta della quarta parte, quello splendido gioco su CD per PC Eng. che vanta di innumerevoli schermate grafiche animate e parlate! Come sarà stato convertito su questa nuova console?

Finalmente, marrano! I tuoi giorni sono finiti! ... Come? Certo che hai finito anche le ore e i minuti!

La famosa saga di Valis (famosa per i possessori di PC Engine e Megadrive, naturalmente) approda sul Super Famicom e quale miglior accompagnamento di un "super" e di un ormai ricorrente (ricordate Castlevania?) numero quattro?
Debbo confessare, da famicomiano incallito, la mia più totale ignoranza sull'epopea di Valis e ciò, congiunto al fatto che la cartuccia è in rigoroso hiragana Giapponese e che per di più non mi è neanche stato fornito il manuale (per quello che poteva servire, poi), potete ben comprendere come mi abbia causato non pochi problemi di comprensione della trama.
In sostanza l'universo è sotto il dispotico dominio di un malvagio re e voi, coraggiosa eroina dai capelli rossi, dovete liberare una vostra amica fatta prigionera per le sue idee liberali e nel contempo uccidere lo spietato Dominatore in persona. Valis IV è l'omonima trasposizione dalla versione Pc Engine su cd-rom, naturalmente con qualche modifica (tipo le scene animate d'intermezzo qui ridotte a schermate statiche comunque stupende) per le ovvie limitazioni di memoria del supporto hardware.
Nella già vista recensione della release per Pc engine (andate a consultare il n.5 di Consolemania) un "ancora più confuso di me" Dave sosteneva che la rapita da liberare fosse Valis in persona, ma sarà davvero così? Io opterei per l'eroina protagonista da voi impersonata nel gioco, che il nome Valis sembra proprio lo abbia scritto in fronte (magari è una sua parente). Ai posteri l'ardua sentenza.
Ciò che posso affermare con certezza è che Valis è un gioco ben realizzato, un tipico platform a scorrimento prevalentemente orizzontale con i tradizionali mostri di fine stage da sconfiggere e numerosissime armi tra cui scegliere (oltre alla vostra fida preziosissima spada, naturalmente). La grafica degli sprites è fantasiosamente variopinta, le animazioni dei medesimi sono convincenti, mentre i fondali sono spesso ripetitivi e banali. Il sonoro è curato sotto ogni aspetto, la giocabilità gradualmante coinvolgente e la longevità più che assicurata da una sufficiente area di gioco e da ben tre livelli di difficoltà diversi. Tra uno stage e l'altro, poi, vi sono delle piacevolissime schermate in stile manga che vi immedesimano ulteriormente in una magica atmosfera da cartone animato e aggiungono un tocco di classe davvero notevole all'insieme.
Un particolare curioso è che Valis è un gioco con sole donne, e agli uomini è riservato solo il ruolo di cattivoni di fine livello (davvero stupefacente il generale a cavallo della tigre). Non che ciò mi dispiaccia, anzi tutt'altro...
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

VALIS IV

Chissà perché ma la sirena mi ricorda tanto una pubblicità...

Balzellon balzelloni in uno scenario classicheggiante...

Quante volte dovrò ancora dire a Gabriele di tenere il suo cucino al guinzaglio?

Su pei monti su pei monti noi andremo...

Vieni qui che ti benedico io!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + molto belle le schermate d'intermezzo - peccato per i fondali banali	**80**
SONORO + musichette carine e orecchiabili	**82**
GIOCABILITA' + la difficoltà è ben calibrata - anche se l'area di gioco non è vastissima	**75**
LASER SOFT Grazie a Computerland & Micromania	**78**

NEXT COMPUTERS INTERNATIONAL
Accessori Hardware e Software
DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE!

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
TEL. 02/93505280

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEXT E DOVE VUOI!
UNA RETE DI DISTRIBUTORI CHE VI GARANTISCE UN SERVIZIO DI CONSEGNA IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI A MEZZO CORRIERE FINO A 25 KG L. 18000
SPEDIZIONE POSTALE L. 7.500

MODALITÀ DI PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA - CARTA SI
EUROMASTER CARD

NEXT È GARANZIA!
I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI 1 ANNO DALLA DATA DI ACQUISTO. SONO ESCLUSI I MATERIALI DI CONSUMO O SOGGETTI AD USURA
IL MATERIALE ORDINATOCI, POTRÀ ESSERE DA NOI SOSTITUITO CON LA MEDESIMA MERCE. SARETE RIMBORSATI SE NON SODDISFATTI.

GAME BOY £. 175.000

Titolo	Prezzo
Aero Star	70.000
Afterburner	60.000
Alleway	55.000
Asmik World 2	38.000
Astro Rabby	38.000
Batman	53.200
Battle Ping-Pong	60.000
Blobee	39.000
Blondie	58.000
Bomber Boy	55.000
Bouler Dash	72.000
Boxxie	70.000
Bubble Bobble	70.000
Cave Noir	37.000
Chase H.Q.	45.600
Daruman Busters	47.500
DMG - Ara Astro Rabby	32.000
DMG - RDJ	40.000
DMG - WHA World Ice Hockey	51.000
DMG - HQJ Chase H.Q.	40.000
DMG - TPJ Ponkotsu Tank	51.000
DMG - NCJ Nekketsu Soccer	40.000
DMG - TKJ Tenshin Kaisen	32.000
DMG - GAJ Garms	36.000
DMA - VGA Vattle Giuce	43.000
DMG - PVJ Parodius	43.000
DMG - PDA Pipe Dream	40.000
Double Dragon	90.000
Doraemon	50.000
Dr. Mario	40.000
Dracula II	40.000
F1 Spirit	60.000
F1 Race	50.000
Fastest Lap	37.000
Garms	37.000
Gauntelet	78.000
Ghostbusters 2	78.000
Godzilla	54.000
Golf JP	45.000
International Karate	65.000
Ishido	36.000
Jungle Wars	46.000
Klax	64.000
Kunio-Kun	52.000
Lucky Monkey	37.000
Lock'n Chase	50.000
Magnifier	26.000
Motodrosm Maniacal JP	42.000
Musashi Road	37.000
Nekketsu Soccer	37.000
Nemesis	50.000
Nemesis II	55.000
Operation Gundam	33.000
Pacman	65.000
Paradius	46.000
Penguin	40.000
Pipe Dream	40.000
Pitman	40.000
Ponkotsu Tank	40.000
Power Mission	42.000
Pro-Wrestling	48.000
Puzzle Boy 2	40.000
Puzznic	40.000
Qix	31.000
Quarth	50.000
Racing Damashi	38.000
Robocop	68.000
Rockman World II	40.000
R-Typer	70.000
Saga I	52.000
Saga II	50.000
Sagaia	50.000
Sanrio carnival	44.000
Seiken Densetsu	80.000
Smart Boy	25.000
Snow Bros	25.000
Snooker	25.000
Soccer	38.000
Super Mario World	40.000
Super Robot	37.000
Tenshin Kaisen	37.000
Tetris	35.000
T.M.N.T. 2	35.000
Twin Bee	44.000
Vattle Giuce	42.000
World Bowling	42.000
World Ice Hockey	42.000

Titolo	Prezzo
Aereo Blaster	102.000
Afterburner	109.000
Alex Kidd	73.000
Alien Storm	63.000
Alienators	88.000
Altered Beast	45.000
Arcus Odysee	95.000
Arroflane	40.000
Arrow Flash	41.000
Atomic Robokid	40.000
Axis	45.000
Bare Knuckle	87.000
Basket Ball	80.000
Batman	115.000
Battle Golfer	45.000
Battle Ship Gamola	120.000
Beast Warrior	135.000
Block Out	91.000
Bonanza Brothers	54.000
Burning Fores	41.000
Centurion	87.000
Commando II	113.000
Crack Down	60.000
Dai Sempu (Shotting)	33.000
Daimkaimura	69.000
Dangerous Seed	60.000
Darius II	68.000
Darwin 4081	36.000
Devil Crush	101.000
Dick Tracy	52.000
Dino Land	84.000
Dj Boy	33.000
Dynamite Duke	62.000
Elemental Master	82.000
Eswat	35.000
F 1 Circus	126.000
F 1 Grand Prix	113.000
Fantasia	81.000
Fastest line	94.000
Fighting Masters	87.000
Final Blow	120.000
Fire King	108.000
Fire Mustang	90.000
Fliky	102.000
Forgotten World	68.000
Gaiares	70.000
Gain Ground	36.000
Ghost Ghouls	94.000
Ghostbusters	40.000
Ghouls' Mohost	94.000
Golden Axe	80.000
Golden Axe II	102.000
Granada	40.000
Gynoug	68.000
Hard Driving	80.000
Heavy Unit	54.000

LA POTENZA DEL RITORNO...

ACTION REPLAY CARTRIDGE

MORE POWER · MORE LEVELS · MORE ENERGY · MORE FUN

£. 109.000

Con Gioco £. 139.000

MEGADRIVE £. 249.000

Titolo	Prezzo
Hell Fire	50.000
Hurricane	50.000
Incondor	45.000
Ishido	140.000
Jewel Master	50.000
James Polls	91.000
Joe Montana Football	52.000
Junction	70.000
Kageki	58.000
Klax	36.000
Ko-Go Kid	82.000
Ken North	75.000
King Bounty	80.000
Klax	80.000
Koiaku 2	80.000
Legend of Raiden	90.000
Leynos	38.000
Magical Hat	115.000
Marvel Land	80.000
Mega Panel	63.000
Mega Tracks	69.000
Mickey Mouse	63.000
Midnight Resistance	117.000
Monster Lare	43.000
Monster Hunter Yoko	68.000
Moon Walker	45.000
Out Run	52.000
Phelios	46.000
Populos	57.000
Quackshot	81.000
Rambo I	85.000
Rambo II	85.000
Rambo III	85.000
Rastan Saga II	58.000
Runark	80.000
Shadow Dancer	42.000
Sonic The Hedgehog	80.000
Spider Man	60.000
Star Cruder	91.000
Strider Hiryu	58.000
Super Hair Wolf	62.000
Super Hang Hon	58.000
Super League	57.000
Super Master Golf	63.000
Super Monaco GP	72.000
Super Shinobi	80.000
Super Wolley Ball	68.000
Sword Of Sodan	50.000
Super Thunder Blade	58.000
Star Cruiser	91.000
Strider	66.000
Under Line	116.000
Vertour	62.000
Verytex	62.000
Volfield	30.000
Wordner Forest	54.000
Whip Rush	38.000
Wonders III	53.000
World Cup Soccer	88.000
X. D. R.	33.000
Zero Wings	137.000
Zoom	26.000

NEXT
COMPUTERS Accessori Hardware e Software
INTERNATIONAL
DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE!

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
TEL. 02/93505280

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEXT E DOVE VUOI! UNA RETE DI DISTRIBUTORI CHE VI GARANTISCE UN SERVIZIO DI CONSEGNA IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI A MEZZO CORRIERE FINO A 25 KG L. 18000

SPEDIZIONE POSTALE L. 7.500

MODALITÀ DI PAGAMENTO: CONTRASSEGNO BONIFICO BANCARIO CARTE DI CREDITO AMERICAN EXPRESS VISA - CARTA SI EUROMASTER CARD

NEXT È GARANZIA! I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI 1 ANNO DALLA DATA DI ACQUISTO. SONO ESCLUSI I MATERIALI DI CONSUMO O SOGGETTI AD USURA IL MATERIALE ORDINATOCI, POTRÀ ESSERE DA NOI SOSTITUITO CON LA MEDESIMA MERCE. SARETE RIMBORSATI SE NON SODDISFATTI.

SEGA GAME GEAR £. 270.000

Titolo	Prezzo
Aleste	58.000
Alex Kidd	58.000
Ax Battler	58.000
Bare Knuckle	83.000
Baseball	39.000
Battery Pack	100.000
Berlin Wall	100.000
Bhi Kin	74.000
Columns	45.000
Dragon Crystal	55.000
Fantasy Lov	48.000
Fantasy Zone	39.000
Galaga	84.000
Gear Stadium	55.000
GG Shinobi	69.000
Golby	50.000
G - Loc	36.000
Harley Wars	50.000
Head Buster	50.000
Kinetic Connection	50.000
Magical Guy	40.000
Mappy Land	50.000
Mickey Mouse	50.000
Monaco GP	50.000
Netzteil	54.000
Ninja Gaiden	54.000
Out Run	60.000
Pengo	65.000
Pro Baseball	76.000
Psychic World	50.000
Putt & Putter	50.000
Rastan Saga	50.000
Ryukyu	90.000
Shadow Dancer	42.000
Shi Kin Jo	74.000
Shinobi	74.000
Skweek	74.000
Super Hang On	58.000
Super Golf	39.000
Super Shinobi	74.000
Wagan Land	115.000
Wonder Boy	59.000
Woody Pop	59.000
Zan Gear	59.000

CD ROM PER SEGA MEGA DRIVE £. 650.000

SUPER FAMICOM £. 399.000

Titolo	Prezzo
Actraisers	120.000
Area 88	153.000
Augusta Golf	151.000
Baseball	151.000
Battle Dodge Ball	143.000
Big Run	91.000
Castelvia IV	180.000
Darius	140.000
Darius Twin	100.000
Dodgeball	170.000
Duageon Masters	170.000
Final Fight	130.000
F-Zero	95.000
Gainground	72.000
Gamba League Baseball	132.000
Ghoust Goulds	169.000
Goemon	133.000
Gradius III	127.000
Gundam '91	122.000
Hansei Daibouken	122.000
Hole in One	155.000
Hyper Zone	160.000
Jerry Boy	170.000
Little Ninja	160.000
Mario Lapp	160.000
Pilot Wings	130.000
Populus	82.000
Pro Baseball	82.000
Pro Shock	160.000
Pro Soccer	160.000
Raiden Dentetsu	144.000
SD Great Battle	123.000
SD Gundam	109.000
Sim City	108.000
Super Chinese World	108.000
Super E.O.F.	175.000
Super Gould & Ghoust	140.000
Super Formation Soccer	159.000
Super Mario World	130.000
Super R-Type	160.000
Super Stadium	120.000
Super Tennis	150.000
Thunder Spirit	150.000
Ultraman	108.000
Y's 33	122.000
Y's III	122.000
Wrestle War	108.000

ATARI LYNX £. 199.000

JR 2600

Titolo	Prezzo
Serie Argento	
Basket ball	59.000
Space Invaders	59.000
Centipede	59.000
Real Sports Box	59.000
Solaris	59.000
Super Baseball	59.000
Serie Oro	
Dodgem	69.000
Miss Pac Man	69.000
Dig Dug	69.000
Mario Bros	69.000
Crystal Castle	69.000
Millepede	69.000
Stargate	69.000
Pacman JR	69.000
Dark Chambers	69.000
Super Football	69.000
Double Dunk	69.000
Secret Quest	69.000
Motorodeo	69.000
Xenophobe	69.000
Ikari Warriors	69.000
BMX	69.000

VGS 7800

Titolo	Prezzo
Serie Argento	
Food Fight	59.000
Galaca	59.000
Joust	59.000
Ms. Pacman	59.000
Super Huey	59.000
Mario Bros	59.000
Serie Oro	
P. Position II	69.000
Desert Falcon	69.000
Balldlazer	69.000
Karateka	69.000
Hat Trik	69.000
Crack'ed	69.000
Dark Chambers	69.000
Commando	69.000
Ace of aces	69.000
Fight Night	69.000
Motorpsycho	69.000
Xenophobe	69.000
Ikari Warriors	69.000
Mat Mania	69.000
Planet Smashers	69.000
Ninja Golf	69.000
Basket brawl	69.000
Serie Platino	
Imposs. Miss.	79.000
Tower Toppler	79.000
Jinks	79.000

XES 4001

Titolo	Prezzo
Serie Argento	
Cavern of Mars	59.000
Eastern Front	59.000
Joust	59.000
Millepede	59.000
Moon Patrol	59.000
Final Legacy	59.000
Blue Max	59.000
Archon	59.000
Crystal Castle	59.000
Serie Oro	
Miss Pacman	69.000
Rescure on F.	69.000
BullBlazer	69.000
Lode Run	69.000
Midnight Magic	69.000
Hard Ball	69.000
Barnyard Blaster	69.000
Crossbow	69.000
Desert Falcon	69.000
Gato	69.000
One on One	69.000
Crime Buster	69.000

LINX

Titolo	Prezzo
Serie Oro	
Blue Lightning	69.000
Gate of Zendocon	69.000
Gauntlet	69.000
Chip's Challenge	69.000
Slime World	69.000
Serie Platino	
Klax	79.000
Ninja Gaiden	79.000
Hard Drivin'	79.000
Turbo Sub	79.000
Scrapyard Dog	79.000
Checkred Flag	79.000
Ms. Pac Man	79.000
Stun Runner	79.000
Viking Child	79.000
Ishido	79.000
Bill and Ted	79.000
Robotron	69.000
Serie Speciale	
California Games	79.000

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	MOLTI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

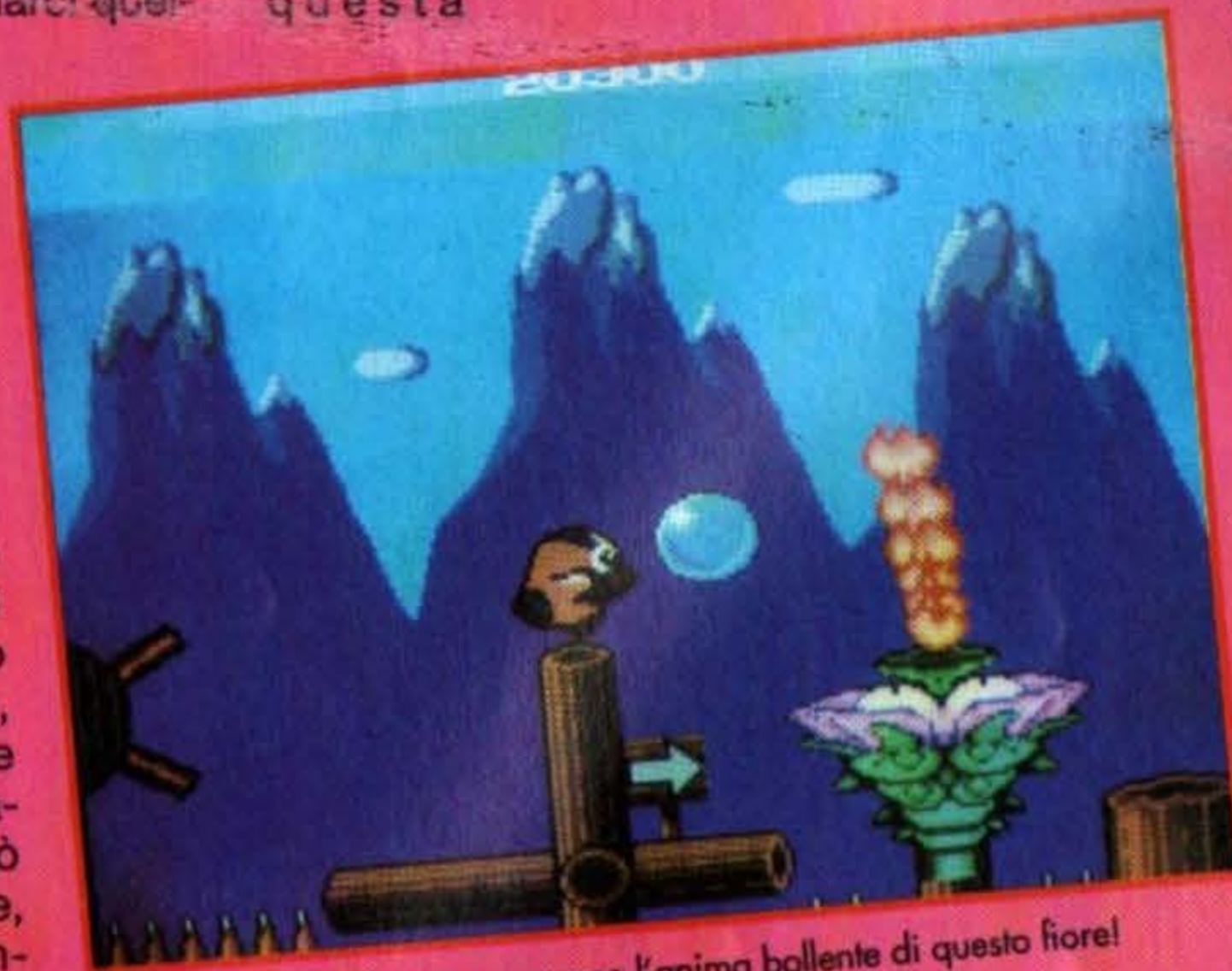
Gabriele:"Emanuele, secondo te il protagonista di questo gioco che cos'è?" - "Ma, secondo me è una versione Deformed di un ornitorinco..." - Alex: "Secondo me, invece, è un tricheco senza zanne!" - Gabriele: "Per me, è una patata..." - Io: "Ma se tu sei rincitrullito, non è mica colpa mia..." - "No! Non ho detto che è un cetriolo, ho detto che è una patata..."

Oh, abbiamo finito di spaccare le coppe?

Anche nelle piramidi egizie? Eh ma allora ditelo, no?

A questo punto arriva mia sorella che domanda con aria scherzosa se ci siamo esauriti un po' tutti, in quanto lei dichiara apertamente di sapere che cosa diavolo è quello strano essere. Io le chiedo in ginocchio di risparmiarci quella che potrebbe essere la battuta più stupida del secolo, ma lei no! Ed ecco che sfodera il peggio del suo repertorio: "Iniziamo col dire che tutti e tre ci siete andati piuttosto vicino, ma nessuno è arrivato alla soluzione di questo complesso quesito. Dunque, (reggetevi forte e munitevi di gas esilarante, perché sennò vi mettete a piangere, NdSH) il nostro simpatico protagonista non è altro che un ornitorinco patatoso tendente al trichechismo (ma siamo sicuri che non è una pratica religiosa? NdSH), nel senso che ha fatto una visitina al Costume Shop di Monkey Island 2 e che si è comprato un costume da Tricheco, e che prima d'intraprendere questa disperata missione, nel tentativo di salvare le sue duecentoventisettemila mogli nonché i suoi goziliardi di figli, ha tolto le zanne dal costume".

Ringraziandola per il suo intervento chiaritivo (molto chiaritivo... NdNuke) ecco che mi congedo da lei andandomene con un salvagente e un ombrello (entrambi in uso in quel momento a causa delle fontane di lacrime versate dalla redazione al completo) e mi appresto a illustrarvi in parole povere in cosa consiste questo platform dal classico taglio nipponico.

Allora, i cattivoni di turno, eh già avete capito bene, questa volta sono tanti e hanno fondato una Lega Criminali Associati (guarda che ti sbagli, è l'AMDI - Associazione Mostroni (di fine livello)

Un paio di gavettoni spegneranno l'anima bollente di questo fiore!

LIQUID

Certo che ci vuole coraggio per addentrarsi in un simile posto armati solo di gavettoni, no?

Depravatamente Ignobili, NdNuke), si sono prefissati lo scopo di conquistare Tondopoli e instaurare un regime dittatoriale. Per attuare il loro criminoso piano hanno ben pensato di mettere in difficoltà il leggendario supereroe del luogo cosicché sarebbe stato fuori uso per un po' di tempo. Ma voi più tozzi di tutti loro messi assieme, dopo esservi muniti di un adeguato travestimento ed essere andati dallo stregone di famiglia per farvi ricaricare a tempo illimitato la vostra superarma "scaricabolled'acquanucleare", vi siete messi in viaggio con lo scopo di liberare Patatopoli dalla dittatura dei mostroni di fine livello, nonché riuscire a cercare (e quindi liberare) nei vari angoli di Rotondopoli i vostri familiari, rapiti dai fetusoni galattici per tentare di mettervi alle corde. Durante questa divertente scampagnata avrete modo di incontrare gli esseri più tondi che si siano mai visti in un videogioco, ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze: questi simpatici esserini sono tutti cattivelli associati alla famigerata LCA (AMDI, NdNuke) e sono stati spinti dai loro superiori a combattervi con la promessa di una ricca ricompensa in caso di successo, ovvero se riescono ad accopparvi. Come già detto, la vostra missione sarà assai ardua, in quanto Cetriopoli è di dimensioni spropositate sia in lunghezza che in larghezza e ripulirla tutta da quei fastidiosi teppistelli non è certo impresa alla portata di una mezza calzetta (quindi Giancarlo non lo finirà mai... hi! hi! hi! NdSH). Passando oltre, come tutti saprete Liquid Kid è la trasposizione di uno dei Coin-op più in voga e più carini usciti un paio di anni or sono. Bisogna dire che la realizzazione su Picchio Engine mi ha pienamente soddisfatto in quanto è praticamente identica alla versione da bar, o almeno, io di differenze sostanziali non ne ho viste, in quanto grafica e sonoro sono identici e la giocabilità è praticamente rimasta inalterata, se non fosse per un lieve rallentamento che si può notare quando ci sono un centinaio di sprite contemporaneamente sullo schermo. Scherzi a parte, la cosa è così relativa che non influisce minimamente sulla giocabilità e sulla fluidità di un vero coin-op alla portata delle vostre mani. Consigliato vivamente a tutti, nessuno escluso.

Emanuele Scichilone

Equilibrista, avventuriere, tricheco, e poi?

Ahi ahi ahi, sembra che i gavettoni non funzionino molto contro le motoseghe!

Saranno ninfee o saranno PIRANA letali, quelle cose verdi sotto le ruote?

KID

PC ENGINE

GRAFICA + Tecnicamente è identico al Coin-op... + ...con uno stile Japanese impeccabile!	95
SONORO + Ottime musichette identiche al coin-op + Stesso discorso per gli effetti!	88
GIOCABILITA' 90 + Molto bello e mooolto divertente! - Soffre di un lievissimo rallentamento	90
TAITO Grazie a Console Generation	92

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

via Agnesi
Via Vela
via Mengoli
via Fossolo
Liceo E. FERMI
Via Mazzini
via L. Bassi

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

**NEGOZIO APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9.00 ALLE 19.30
ORARIO CONTINUATO
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
RIPARAZIONI DI QUALSIASI TIPO DI CONSOLES
INVITO ALLA PROVA PRESSO I NOSTRI LOCALI**

GAMEBOY LIT.155.000

Articolo	Prezzo
ADATTATORE 220V	LIT.19.000
CARRY ALL	LIT.22.000
CASE BOY	LIT.29.000
KIT 4 GIOCATORI	LIT.55.000
GAME BAG	LIT.12.000
KIT DI PULIZIA	LIT.19.000
LIGHT BOY	LIT.39.000
SOUND BOOSTER	LIT.39.000
WIDE BOY	LIT.29.000
CARICA BATTERIE	LIT.53.000
HYBER BOY	LIT.99.000
PRO POUCH-V-R	LIT.19.500
ADATTATORE PER AUTO	LIT.19.000

SUPERFAMICOM

RGB-SCART LIT.450.000 — PAL LIT.460.000

Articolo	Prezzo
ADATTATORE 220 VOLT	LIT .14.500
ADATTATORE SF/SNES	LIT .28.000
ASCII JOYPAD	LIT .58.000
CAVO RGB	LIT. 38.000
CAVO AUDIO-STEREO	LIT. 45.000
HORI COMMANDER	LIT. 58.000
JB KING JOYSTICK	LIT.149.000
CAVO AV	LIT. 22.000
SUPERJOYPAD	LIT. 42.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	LIT.59.000	FIST OF STAR	LIT.57.000
ADVENTURE ISLAND	LIT.67.000	FLYING WARRIORS	LIT.59.000
ALTERED SPACE	LIT.64.000	FORTIFIED ZONE	LIT.59.000
AMAZING PENGUIN	LIT.59.000	FORTRESS OF TEAR	LIT.57.000
AMAZING SPIDERMAN	LIT.59.000	GHOSTBUSTERS	LIT.54.000
AMAZING TATERS	LIT.59.000	GO GO TANK	LIT.54.000
ASMIK WORLD	LIT.57.000	GREMLINS II	LIT.64.000
ATOMIC PUNK	LIT.59.000	HARMONY	LIT.59.000
BARBIE	LIT.59.000	HIGH STAKES	LIT.59.000
BASEBALL	LIT.59.000	HOME ALONE	LIT.67.000
BASES LOADED	LIT.62.000	HOOK	LIT.56.000
BATMAN	LIT.59.000	HUDSON HAWK	LIT.59.000
BATTLE SHIP	LIT.64.000	HUNT FOR RED OCT	LIT.59.000
BATTLE TOADS	LIT.67.000	IN YOUR FACE	LIT.59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	LIT.64.000	ISHIDO	LIT.59.000
BILL&TED'ADV	LIT.64.000	JANKEMAN	LIT.59.000
BILLY ELLIOT FAST TR	LIT.59.000	JEOPARDY	LIT.69.000
BLADES O STEEL	LIT.59.000	JORDAN VS BIRD	LIT.59.000
BOJACKSON FOOTB	LIT.69.000	KLAX	LIT.54.000
BOMBER BOY	LIT.54.000	KWIRK	LIT.59.000
BOOMERS ADVENTUR	LIT.54.000	LEGEND OF ZOD	LIT.59.000
BOXXLE	LIT.59.000	LOOPZ	LIT.59.000
BRAIN BENDER	LIT.59.000	MARBLE MADNESS	LIT.62.000
BUBBLE BOBBLE	LIT.54.000	MARIO & JOSSY	LIT.62.000
BUBBLE GHOST	LIT.59.000	MARUS MISSION	LIT.56.000
BURGER TIME DELUX	LIT.59.000	MEGA MAN DR.WILY	LIT.61.000
CAESAR PALACE	LIT.59.000	MEG MANII	LIT.64.000
CASTELVANIA II	LIT.59.000	MERCENARY FORCE	LIT.59.000
CHASE HQ	LIT.54.000	METROID II	LIT.62.000
CHESS MASTER 2000	LIT.54.000	MICKEY DANG CHASE	LIT.59.000
CYRAID	LIT.62.000	MISTERIUM	LIT.59.000
CYCLE GRANPRIX	LIT.62.000	MOTOCROSS MANIAC	LIT.55.000
CRYSTAL QUEST	LIT.54.000	NAVY SEALS	LIT.59.000
DAYS OF THUNDER	LIT.62.000	NBA ALLA STAR CH	LIT.59.000
DEADALIENSOPUS	LIT.59.000	NEKKETS DODGE	LIT.59.000
DEAD HIT SCRASH	LIT.59.000	NINJA BOY	LIT.72.000
DOUBLE DRAGON II	LIT.54.000	NFL FOOTBALL	LIT.55.000
DOUBLE DRIBBLE	LIT.67.000	OPERATION C	LIT.55.000
DRACULA II	LIT.59.000	PAPERBOY	LIT.59.000
DUCK TALES	LIT.62.000	PAPERBOY II	LIT.62.000
F1 BOY	LIT.59.000	PARODIUS	LIT.54.000
F1 HERO	LIT 59.000	REVENGE OF GATOR!	LIT.59.000
F1 SPIRIT	LIT.59.000	ROBOCOP II	LIT.57.000
FASTEST LAP	LIT.59.000	STAR TREK	LIT.72.000
FINAL FANTASY ADV	LIT.69.000	TEN.NINJA TURTLE II	LIT.62.000
FINAL FANTASY LEG	LIT.64.000	TERMINATO II	LIT.61.000
FISH DOODLE	LIT.57.000	WWF WRESTLING	LIT.61.000

SOFTWARE PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ACTRAISER	LIT. 79.000	HYPER ZONE	LIT 102.000
AREA 88	LIT. 98.000	HAT TRICK HERO	LIT.116.000
ASTRAL BOUT	LIT.149.000	HOKUTO NO KEN	LIT.149.000
ASTROLAISER	LIT. 83.000	HOME ALONE..(SN)	LIT.138.000
AUGUSTA GOLF	LIT.159.000	HOLE IN ONE	LIT.138.000
BASEBALL SIM	LIT.138.000	JERRY BOY	LIT.165.000
BATTLE BLAZE	LIT.133.000	JOE & MAC..(SN)	LIT.129.000
BATTLE GRAND PRIX	LIT.109.000	LAST FIGHTER TWIN	LIT.119.000
BIG RUN	LIT . 76.000	LAGOON	LIT.159.000
BOXING	LIT.121.000	LEMMINGS	LIT.133.000
CASTELVANIA IV(SN)	LIT.122.000	MAGIC SWORD	LIT.139.000
CHESSMASTER(SN)	LIT.127.000	MAGICAL TARURUTO	LIT.108.000
CYBER FORMULA	LIT.133.000	MONKEY JIRO	LIT.129.000
CONTRA SPIRIT	LIT.134.000	MUSYA	LIT.127.000
DARIUS TWIN	LIT.119.000	OTHELLO	LIT.149.000
DIMEN.FORCE(SN)	LIT.113.000	PAPERBOY II (SN)	LIT.125.000
DRACULA	LIT.135.000	PEBBLE BEACH	LIT.139.000
DRAGON BALL	LIT.189.000	PILOT WINGS	LIT.121.000
DRAGON PLAYER	LIT.112.000	PITFIGHTER (SN)	LIT.119.000
DRAXXEN	LIT.159.000	POPULOUS	LIT. 79.000
DUNGEON MASTER	LIT.149.000	POPULOUS (SN)	LIT.113.000
EXAUST HEAT	LIT.146.000	PROFESSIONAL BAS	LIT.131.000
EXTRA INNINGS..(SN)	LIT.129.000	RAIDEN	LIT.139.000
F-ZERO	LIT.127.000	RIVAL TURF(SN)	LIT.126.000
F1 GRAN PRIX	LIT.169.000	ROCKETEER	LIT.129.000
FIN. FANTASY II(SN)	LIT.144.000	R.P.M. RACING.(SN)	LIT.119.000
FIN.FANTASY 4	LIT.155.000	SIM CITY	LIT.125.000
FINAL FIGHT	LIT.135.000	SIM EARTH	LIT.113.000
GAMBA L.BASEBALL	LIT.128.000	SMART BALL..(SN)	LIT.129.000
GOEMON	LIT.127.000	SOUL BLADER	LIT.109.000
GRADIUS III	LIT.112.000	SUPER ALESTE	LIT.121.000
GUNDAM F91	LIT.109.000	SUPER CUP SOCCER	LIT.167.000
SUPER R-TYPE	LIT. 99.000	SUPER FAMISTA	LIT.108.000
SUPER STADIUM	LIT.123.000	SUPER FOR.SOCCER	LIT.139.000
SUPER TENNIS	LIT.123.000	S. GHOULS'N'GHOS	LIT.124.000
SUPER WAGYAN L..	LIT.118.000	S.MARIO WORLD	LIT.119.000
SUPER WREST.MAN I	LIT.108.000	SUPER VALIS	LIT.109.000
WONDERBOY	LIT.156.000	THUNDER SPIRITS	LIT.116.000
Y'III	LIT.119.000	ULTRA BASEBALL	LIT.129.000
ZELDA	LIT.149.000	ULTRAMAN	LIT.138.000
		WONDER OF Y'S(SN)	LIT.136.000
		WORLD CUP SOC	LIT.113.000

MEGA CD CON 2 GIOCHI LIT.799.000

TITOLI DISPONIBILI:

Titolo	Prezzo
EARNEST EVANS	LIT. 99.000
HEAVY NOVA	LIT. 99.000
SOL PEACE	LIT. 99.000
TENKA FUBU	LIT. 95.000
NOSTALSIA	LIT. 119.000
WOOD ROCK	LIT . 75.000
FRAY AREA	LIT. 99.000
AISLE LORD	LIT. 110.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD — SOFTEL
GVP point
SOFT center LEADER

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
TUTTE LE CARTUCCE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO ORIGINALI
COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA UNICA SEDE IN ITALIA

MEGADIRIVE

RGB-SCART LIT.256.000 — PAL LIT.266.000

ADATTATORE MEGADRIVE/GENESIS..LIT.16.500
PRO-1 JOYSTICK..........LIT.33.000
PRO-2 JOYPAD..........LIT.30.000
POWER PAD..........LIT.29.000
TURBO PAD..........LIT.36.000
XE-8 SUPERJOYSTICK..........LIT.57.700
JOYSTICK XE-2..........LIT.42.000
JOYPAD SJ-4500..........LIT.24.000
JOYSTICK E'S CLUSTER..........LIT.68.000
JOYSTICK STRIKER..........LIT.49.000
KIT DI PULIZIA PER MEGADRIVE..........LIT.19.500

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 ATTCACK SUB..........USA..........LIT.147.000
ABRAMS BATTLE TANK....USA..........LIT.118.000
AEREOBLASTER..........LIT. 92.000
AIR BUSTER..........USA..........LIT.106.000
AIR DIVER..........LIT. 88.000
ALEX KIDD..........LIT. 67.000
ALEX KIDD ENHANCHED...USA..........LIT. 84.000
ALISIA DRAGON..........LIT .99.000
ALTERED BEAST..........USA..........LIT. 39.500
ARNOLD PALMER GOLF....USA..........LIT.112.000
ARROW FLASH..........LIT. 37.500
ARROW FLASH..........USA..........LIT.104.000
ART ALIVE..........USA..........LIT. 87.000
ATOMIC ROBOKID..........LIT. 34.000
BACK TO FUTURE III..........USA..........LIT.102.000
BADOMEN..........LIT ..97.000
BARE KNUCKLE..........LIT. 83.000
BATTLE GOLFER..........LIT. 25.000
BATTLE OF AXIS..........LIT. 63.000
BATTLE MANIA..........LIT. 83.000
BATTLE MANIA..........USA..........LIT. 86.000
BEAST WARRIORS..........LIT.129.000
BLOCK OUT..........LIT. 39.000
BONANZA BROTHERS..........LIT. 48.000
BONANZA BROTHERS..........USA..........LIT. 56.000
BRAST WARRIORS..........LIT.116.000
BUCK ROGERS..........LIT.117.000
BUCK ROGERS..........USA..........LIT.139.000
BURNING FORCE..........LIT. 63.000
BUSTER DOUGLAS BOXING.USA..........LIT. 99.000
CALIFORNIA GAMES..........USA..........LIT.105.000
CENTURION..........USA..........LIT. 99.000
COMMANDO II..........LIT. 81.000
CRACK DOWN..........LIT. 36.000
CRUDE BUSTER..........USA..........LIT.116.000
CRUDE DUDES..........USA..........LIT.129.000
CYBERBALL..........USA..........LIT. 99.000
DAIMAKAIMURA..........LIT. 78.000
DANGEROUS SEED..........LIT. 63.000
DARIUS II..........LIT .61.000
DARK CASTLE..........LIT. 89.000
DARK CASTLE..........USA..........LIT. 99.000
DARWIN 4081..........LIT. 29.000
DAHNA..........LIT. 96.000
DECAPATTACK..........USA..........LIT. 99.000
DESERT STRIKE..........LIT.110.000
DICK TRACY..........LIT. 49.000
DINAMITE DUCK..........U.SA..........LIT. 99.000
QUACKSHOT(DONALD DUCK)..........LIT. 77.000
DOUBLE DRAGON II..........LIT.133.000
DOUBLE DRAGON II..........USA..........LIT.137.000
EA ICE HOCKEY..........LIT. 98.000
EL VIENTO..........USA..........LIT.135.000
F1 CIRCUS..........LIT. 94.000
F1 HERO..........LIT. 87.000
F1 GRAN PRIX..........LIT. 96.000
F-22 INTERCEPTOR..........LIT . 86.000
F-22 INTERCEPTOR..........USA..........LIT.115.000
FAERY TALES..........USA..........LIT .83.000
FANTASIA..........LIT. 71.000
FANTASY SOLDIER..........LIT.110.000
FANTASY STAR II..........USA..........LIT.145.000
FANTASY STAR III..........USA..........LIT.145.000
FASTEST ONE..........LIT.112.000
FATAL REWIND..........LIT. 83.000
FATAL REWIND..........USA..........LIT. 99.000
FIGHTING MASTER..........LIT. 86.000
FINAL BLOW..........LIT. 89.000
FINAL ZONE..........USA..........LIT.105.000
FIRE MUSTANG..........LIT. 67.000
FORBIDDEN CITY..........LIT. 42.000
GAIN GROUND..........LIT. 42.000
GAIN GROUND..........USA..........LIT.103.000
GALAXY FORCE II..........LIT. 83.000
GALAXY FORCE II..........USA..........LIT.109.000
GHOSTBUSTERS..........USA..........LIT. 99.000
GOLDEN AXE..........LIT. 71.000
GOLDEN AXE II..........USA..........LIT. 99.000
GRANADA..........LIT. 32.000
GYNOUG..........LIT. 63.000
HARD DRIVING..........LIT. 88.000
HARD BALL..........USA..........LIT.111.000
HEAVY NOVA..........USA..........LIT.124.000
HELL FIRE..........LIT. 39.000
HERZOG ZWEI..........USA..........LIT. 89.000
HUNTER JOKO..........LIT. 52.000
I LOVE MICKEY MOUSE..........LIT. 95.000
IMMORTAL..........LIT. 98.000
IMMORTAL..........USA..........LIT . 98.000
JAMES POND..........LIT. 69.000
JEWEL MASTER..........LIT. 46.000
JOE MONTANA FOOTBALL..........LIT. 75.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II..........LIT. 79.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II..USA...LIT.121.000
JU JU LEGEND (TOKI)..........LIT. 75.000
JUNCTION..........LIT. .49.000
KAGEKI..........LIT. 63.000
KUGA..........LIT. 56.000
LAST BATTLE..........USA...LIT. 87.000
LEGEND OF NINJA BURAI..........LIT. 95.000
LEYNOS..........LIT. 32.000
MAGICAL GUY..........LIT. 58.000
MAGICAL HAT..........LIT. 32.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY..........USA..LIT.104.000
MARVEL LAND..........LIT. 73.000
MASTER OF MONSTER..........LIT. 67.000
MASTER OF WEAPON..........LIT. 67.000
MEGA PANEL..........LIT. 49.000
MERCS..........USA..LIT.117.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION..........LIT. 73.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION..USA..LIT.107.000
MOONWALKER..........USA..LIT. 98.000
MIDNIGHT RESISTENCE..........LIT. 91.000
MIKE DICTA FOOTBALL..........USA..LIT. 77.000
MISTIC DEFENDER..........USA..LIT.117.000
MONSTER HUNTER..........LIT. 54.000
MONSTER LAIR (WONDERBOY III)....LIT. 32.000
MONSTER WORLD..........LIT. 99.000
OUTRUN..........LIT. 52.000
PAPERBOY..........USA.LIT. 87.000
PAT RILEY BASKET..........USA..LIT. 95.000
PGA TOUR GOLF..........LIT .99.000
PHELIOS..........LIT .34.000
PITFIGHTER..........USA.LIT.109.000
POPULOUS..........LIT. 63.000
PSO BLADE..........LIT. 38.000
RAIDEN..........LIT. 65.000
RAIDEN..........USA....LIT.125.000
RAMBO III..........LIT. 71.000
RENT A HERO..........LIT. 67.000
RING OF POWER..........LIT.114.000
RING OF POWER..........USA...LIT.125.000
ROAD BLASTER..........LIT.104.000
ROAD RASH..........LIT. 99.000
ROAD RASH..........USA..LIT.103.000
ROBOCOD.(JAMES POND II)..........LIT. 87.000
ROLLING THUNDER II..........LIT. 110.000
ROAD BLASTERS..........USA..LIT. 93.000
SAINT SWORD..........LIT. 62.000
SD VARIS..........LIT.112.000
SHADOW DANCER..........USA..LIT. 89.000
SHADOW OF THE BEAST..........USA..LIT.118.000
SHANGAI III..........LIT 85.000
SHINING THE DARKNESS..........USA..LIT.146.000
SLIME WORLD..........LIT.104.000
SONIC THE EDGEHOG..........LIT. 83.000
SWORD OF SODAN..........LIT. 99.000
SPEEDBALL II..........USA..LIT. 99.000
SPIDERMAN..........LIT. 54.000
STAR FLIGHT..........LIT. 99.000
STAR CONTROL..........USA....LIT.109.000
STEEL EMPIRE..........LIT. 97.000
STEEL EMPIRE..........USA....LIT.116.000
STREET OF RAGE..........USA....LIT.108.000
STRIDER..........LIT. 58.000
STRIDER..........USA....LIT.141.000
SUPER FANTASY ZONE..........LIT.118.000
SUPER HANG-ON..........LIT. 65.000
SUPER LEAGUE..........LIT .62.000
SUPER MASTER GOLF..........LIT. 69.000
SUPER SHINOBI..........LIT. 69.000
SUPER THUNDER FORCE II..........LIT. 77.000
SWORD OF SODAN..........LIT. 38.000
SWORD OF VERMILLION..USA....LIT.135.000
TASK FORCE HARRIER..........LIT.107.000
TECMO WORLD CUP 92..........LIT . 96.000
THE PROFESSIONAL BASEB.92.LIT. 53.000
THUNDERFOX..........USA..........LIT. 99.000
THUNDER FORCE II..........USA..........LIT. 84.000
TOE JAM & EARL..........LIT .98.000
TOMMY LASORDA BASEB.USA..LIT.129.000
TRAMPOLINE TERROR. .... USA..LIT. 94.000
TROUBLE SHOOTER....USA..........LIT. 97.000
TRUXTON..........USA..........LIT. 84.000
TURRICAN..........USA..........LIT. 79.000
TWIN COBRA..........USA..........LIT. 79.000
TWO CRUDES DUDES..........LIT.119.000
ULTIMATE QIX..........USA..........LIT. 89.000
UNDERLINE..........LIT .96.000
USA SUPERBASKETBALL..........LIT. 69.000
VERITEX..........LIT. 44.000
VOLFIED..........LIT. 44.000
WADONA FOREST..........LIT. 63.000
WANI WANI WORLD..........LIT. 82.000
WAR SONG..........USA..........LIT.114.000
WARRIORS OF ROME...USA..........LIT.127.000
WHIP RUSH..........LIT. 29.000
WINGS OF WAR..........USA..........LIT.111.000
WOLF IN BATTLE FIELD II..........LIT. 76.000
TURBO OUT RUN..........LIT. 82.000
KING OF ANIMAL..........LIT. 58.000
SHINING THE DARKNESS..........LIT. 58.000
STORM LORD..........LIT. 88.000
BLUE ALMANAC..........LIT. 58.000
DEVILISH..........USA..........LIT.108.000

NEO GEO LIT. 699.000

MAX 330 JOYSTICK....LIT.137.000
MEMORY CARD..........LIT. 69.000
MODULATORE PAL....LIT. 29.000
RGB CABLE..........LIT. 29.000

ALFA MISSION II..........LIT.299.000
BASABALL 2020..........LIT.339.000
BLUE'S JOURNEY..........LIT.299.000
BOWLING..........LIT.289.000
BURNING FIGHT..........LIT.299.000
CROSS SWORD..........LIT.289.000
CYBER LIP..........LIT.269.000
EIGHT MAN..........LIT.310.000
FATAL FURY..........LIT.369.000
FOOTBALL FRENZY....LIT.349.000
GHOST PILOTS..........LIT.289.000
KINGS OF MONSTER...LIT.289.000
LAST RESORT..........LIT.309.000
MAGICIAN LORD..........LIT.299.000
MUTATION NATION......LIT.369.000
NAM 1975..........LIT.210.000
NINJA COMBAT..........LIT.299.000
PUZZLED..........LIT.169.000
RIDING HERO!..........LIT.269.000
ROBO ARMY..........LIT.319.000
SENGOKU..........LIT.299.000
SOCCER BROWL..........LIT.310.000
SUPER SPY..........LIT.299.000
TOP PLAYER GOLF.....LIT.309.000
TRACY RALLY..........LIT.309.000

GAMEGEAR LIT. 248.000
TV TUNER.....LIT.235.000
TITOLI PER GAME GEAR A PARTIRE DA LIT.36.000

NOVITA' SERVIZIO PRENOTAZIONI

POSSIBILITA' DI PRENOTARE I TITOLI IN USCITA USUFRUENDO DI UNO SCONTO DEL 5 % !!!! TELEFONATECI PER RICEVERE GRATUITAMENTE IL LISTINO COMPLETO E IL SERVIZIO NOVITA' AI SEGUENTI NUMERI:

0 5 1 / 3 4 3 5 0 4
0 5 1 / 3 4 3 3 6 2

CONTROL YO

E' stato scientificamente provato che gran parte di voi, oltre ad una console, possiede pure un computer, o, comunque, può usare il computer di un amico. Bene bene bene. Ciò vuol dire, che quando mi volete spedire la chilometrica soluzione di un gioco, mi fareste davvero un piacere se me la spediste su un comodo dischetto da 3,5", magari in formato C1-Text Amiga, possibilmente corredata da una copia su carta della medesima. Grazie, evitereste tanta fatica a me (coinvolgendo in alcuni casi anche altri componenti della redazione come Roberta che si è beccata tutta la soluzione di WB V ndG!) e sareste sempiternamente amati dagli altri giocatori...

Paolo Besser

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER TENNIS

Un tizio che si fa chiamare "Il Bove" (tengo a precisare che con noi non c'entra nulla NdP) ci dice ciò: quando battete tenete premuto left o right, la palla curverà all'ultimo istante.

CASTLEVANIA 4

Lettera di Sandro dalla Svizzera: mondi segreti:
Nella seconda parte dello stage 2-3 andate avanti fino ai 4 piloni, mettetevi sotto il secondo, saltate e tirate una frustata verso l'alto. Otterrete una vita.
Nello stage 6-2 livello segreto con energia ed armi rompendo i tre mattoni doppi dopo il lampadario e scendendo per la scala.
Nello stage 6-3 salite sul primo dei tre gradini che portano al mostro e rompete il muro con la frusta. Vi verrà regalata una vita extra.

CASTLEVANIA 4 II

(Aggiunta della redazione)
Nel penultimo livello di CVIV troverete una stanza che sprizza bonus da tutti i mattoni. Andateci e finirete il gioco in men che non si dica. Seguite ora le istruzioni, magari dando anche un'occhiata alla foto allegata: camminate fino all'orlo del burrone e buttatevi nel vuoto. Atterrerete su una piattaforma invisibile; camminate verso sinistra, scendendo una scala invisibile e i power up inizieranno a sommergervi: vi attendono qualcosa come 99 "cuori", un triplo boomerang e la frusta migliore. Ora non vi resta che ripercorrere a ritroso la strada fatta per arrivare fino qui, ma state attenti a non precipitare nel burrone!

Fortunatamente un bravo lettore ha deciso di spedirci la soluzione di questo splendido arcade adventure così forse, una volta per tutte, il nostro povero Gabriele (che ne scrisse la recensione sul n 4 di CMania) non verrà più tormentato da decine e decine (e non stò dando i numeri a caso!) di telefonate che ogni giorno giungono in redazione.

Usciti da casa vostra andate a destra; parlate poi con l'uomo nel grande tronco ed uscite. Apparirà ora una piattaforma mobile. Salite e andate avanti. Superate il mare, sempre cercando di prendere il maggior numero di golds. Entrate quindi nel negozio di armi e comprate lo scudo (usatelo subito). Mettetevi poi in mezzo alle due statue e tenete in alto il Joypad. Parlate con la fata e ritornate. Entrate poi a parlare con la fatina verde; uscite e andate verso la destra. Recuperate l'ocarina e tornate dalla fatina verde, che vi insegnerà a suonare. Uscite e andate nel negozio di armi e comprate armatura e lancia (usateli subito). Tornate ora nel secondo grande tronco che avevate visto all'inizio e comprate gli stivali. Tornate ora vicino alla porta sbarrata ed usate l'ocarina per aprirla (ricordatevi sempre gli insegnamenti del maestro!). Fate così anche per le altre due e sarete pronti a combattere con il primo mostro. Sconfitto il mostro tornate dalla fata ma andate nel tronco a sinistra. Usciti dal tronco avvicinatevi all'altro e avrete qualche gold in più.
Lasciatevi ora cadere e entrate nella porta. finito il cunicolo salite sulla torre e parlate con

WONDERBOY V
In monster world III

la principessa e alcune delle sue serve. Scendete e uscite dalla porta più in alto. Andate ora a sinistra e comprate nel primo negozio di armi la lancia e l'armatura (usatele). Scendete quindi ed entrate nella foresta. Andate dagli indiani e liberate il piccolo vichingo. Tornate al villaggio e comprate lo scudo. Parlate con la bambina e il vichingo vi seguirà. Entrate poi nel tempio. Andate a destra e schiacciate il primo pistone. Uccidete il pipistrello nella stanza e dopo essere usciti scendete le scale. Andate a sinistra del grande buco e dopo esservi dati un po' da fare il vostro amico scoprirà una stanza con uno scrigno; apritelo e tornate alla destra del buco. Passate le due stanze (spero senza fatica!?!?), alla fine della terza troverete un altro buco e una porta che vi porterà all'uscita; entrate nel buco! Andate a sinistra e grazie all'inseparabile amico troverete uno scudo nuovo (usatelo). Tornate ora a destra e dopo aver aperto il passaggio premete i quattro pistoni nell'ordine: 2° - 3° - 1° - 4°. Entrate ora nel buco che si è formato a destra ed entrate. Siete ora pronti per fronteggiare i due baldi Roccioni e, una volta eliminati, recuperate il tridente. Tornate al villaggio a prendere gli stivali nuovi. (usateli). Usate ora per tornare più velocemente la nuova porta e nel villaggio comprate gli altri stivali, che serviranno nel mare. Andate nel tunnel sotto la torre, e, dopo aver "messo" il tridente, andate nell'acqua che trovate nella seconda schermata. Superate il primo pezzo e tornate in superficie, andate a sinistra e troverete uno scrigno con una spada che però non potete usare. Tornate in acqua e cercate i vari scrigni. Tornate ora, sempre attraverso il tunnel, al mare che era all'inizio e anche qui datevi da fare (è molto importante che troviate tutto). Nel tunnel poi tuffatevi in fondo alla penultima vasca e bussate. Comparirà una porta che vi riporterà nel mare e, dopo aver trovato lo scrigno, tornate nel primo mare (per alcuni scrigni ci sono porte segrete che vi trovano spesso alla fine di alcune "strettoie"). Ripulito anche questo (è importante che troviate nei due mari sia una spada ed una armatura che non potete usare). Tornate nella foresta e comprate quello che non avete potuto comprare prima e tornate nel secondo mare; andate in superficie e parlate con la ragazza nella capanna. Andate poi, sempre in superficie, in fondo a destra e bussate in mezzo alle due coppie di palme: aprite lo scrigno e tornate in acqua. In basso a destra si sarà aperto un passaggio, entrate e perlustrate tutta la zona: ci sono golds e cuori nascosti. Girando dovete rompere tutte le spie luminose che bloccherano così il movimento delle pale. Dopo aver parlato con Nettuno e aver preso gli stivali, che sono importantissimi, tornate al villaggio e comprate spada e scudo nel secondo negozio di armi (usateli subito). Mettete gli stivali che avete preso in acqua e andate alla sinistra della torre: nel deserto. Lasciatevi cadere nelle sabbie mobili che incontrate e visitate il posto dove siete caduti. Uscite dalle sabbie mobili ed entrate nel buco che si trova prima della piramide e recuperate la chiave nello scrigno che si trova nell'acqua. Risalite ed entrate nella piramide dopo esser saliti sulla corda ed aver sceso i vari piani, recuperando pozioni e chiavi, siete pronti per affrontare soffitti mobili, guardiani e la SFINGE! Provate e riprovate sino a quando non riuscirete a rispondere ad almeno quattro domande: recuperate poi la chiave ed andate nella terza porta della piramide. Recuperate lo scudo e ritornate nella prima porta. Posizionatevi tra le due statuine e una volta arrivati andate a destra e parlate col drago verde; tornate nel tunnel sotto la torre ed entrate nel mondo del giaccio. Arrivati al villaggio parlate con la maga e apparirà un altro simpatico amico. Comprate inoltre lo scudo ed usatelo. Continuate ora il vostro cammino verso destra cercando tutti gli scrigni nascosti nelle varie stanze ed entrate quindi dal mostro; per entrare bisogna salire e "bussare" nelle due coppie di leoni alati a destra e a sinistra della porta di ghiaccio, entrate nella porta che si formerà e vi troverete in compagnia di un simpatico indiano. Ucciso il mostro e recuperata l'ascia tornate al villaggio per comprare l'armatura. Ritornate ora dal drago verde che vi consegnerà il suo piccolo. Entrate nella casetta di mattoni e dopo aver parlato con il signore che ci abita aprite la seconda porta e vi ritroverete piccoli. Uscite e andate a destra per entrare nella porticina (capito a cosa servivano le armi che da grande non potevate usare?!). Esplorate la zona e ad un certo punto, se entrate nella vasca piena di lava a sinistra (in una sola) scoprirete uno scrigno nascosto. Arriverete poi ad un'altra porta ed entrate. Uccisi i due serpenti, scese le scale e ucciso il mostro di fuoco, premete la pietra più corta sospesa sulla lava e potrete così andare dal mostro. Dopo averlo ucciso andate nel negozio di armi e comprate scudo e armatura (usateli subito). Ritornate ora nel tempio nella foresta, scese le scale andate a sinistra ed entrate nella porticina; aprite lo scrigno e ritornate nella piramide. Dopo essere scesi da tutte le corde, andate nel piccolo passaggio e schiacciate il pistone: scendete e andate a sinistra. Bussate alle varie porte e recuperate gli scrigni. Riuscirete poi a passare attraverso il muro da sinistra e scoprirete un altro scrigno. Tornate ora dal drago verde e, dopo avergli parlato, entrate nella porticina in cima alle scale; parlate col draghetto giallo e andate davanti alla casa di mattoni. Ritornate ora dal draghetto giallo che, se avrà finito di lavorare, vi darà la SWORD OF LEGEND (spada della leggenda). Comprate ora tutto quello che c'è nel negozio con la boccetta sull'insegna e andate dalla Principessa in cima alla torre. Andate a sinistra e "bussate" nel tempietto con la stella d'oro. Ora andate a destra e arrivati nel labirinto dovete: buttarvi nel primo buco, andare a destra e arrampicarsi sulla prima catena, andare ancora a destra e arrampicarvi sulla catena, andare a sinistra ed arrampicarvi sulla catena che trovate dopo un po', andare a destra, saltare il buco ed è fatta! Arrampicatevi sulla catena e salite sul carrello; quando vedete uno scrigno scendete e recuperate gli stivaletti (della leggenda). Ricadete poi nel buco e andate a destra, qui troverete la catena e saliti, andate di nuovo sul carrello. Salite sulla catena alla fine del percorso sul carrello e, dopo aver sorpassato le punte, prendete l'altra corda e aprite lo scrigno. Lasciatevi poi cadere nel buco e recuperate l'armatura (della leggenda) e entrate nella porta accanto; quando uscite, bussate nella porta che vi sta di fronte e apparirà il passaggio per l'uscita, ma bussate nella porta da dove siete usciti e, salita la catena, andate a destra. Dopo aver ucciso gli anemoni marini, salite sulla fune e usate un thunder per facilitare le cose. Recuperate lo scudo (della leggenda). Siete ora potenziati al massimo! Salite sull'altra corda e bussate alle varie porte, usciti salite sulla catena e affrontate i due scheletri. Salite di nuovo sulla catena dopo aver ucciso il draghetto ed essere entrati nella porta vi aspetta una prova di abilità con il joypad. Superata anche questa siete pronti per affrontare un orso...un insetto.... un drago.... bho! è invece un amico che però fugge dopo averlo sconfitto. Entrate nella porta e, dopo essere usciti andate a sinistra. Dopo il futuristico ascensore prendete la navicella e arriverete su un altro pianeta. Qui troverete, nelle varie porte, tutti i vostri vecchi amici che una volta sconfitti vi apriranno il passaggio per arrivare al mostro finale.

Sconfitto quello Monster World III sarà nuovamente libero....forse!

CONTROL YOUR CONSOLE

MEGADRIVE BUSTERS

CYBER BALL

Marco Allasia ci spedisce questo paccottino di strategie con codici per questo sport futuristico.

1) quando siete in difesa scegliete il modo Long, dopodiché selezionate CB BLITZ, affidate il comando della difesa alla SAFETY, attivate il TURBO BOOST e BLITZZATE sul QUARTERBACK. E' una difesa sicura e, blitz dopo blitz, riuscirete a far arretrare la difesa e a distruggere il quarterback.

2) quando siete in attacco scegliete il modo PASS, dopodiché puppatevi SLICK. Col quarterback andate indietro di circa 8-10 yard, giratevi e passate. Il ricevitore vi farà di certo guadagnare un sacco di yard se non il touchdown!!

3) Eccovi i codici dei playoff dei tampa bay razors per le prime tre partite.

RZBX DU91 RFKI
RUBX DJPS IFTI
RSBX DJPS IFKI

GYNOUG

Sempre Laro e Spini, con questo trucco per i crediti illimitati: quando appare il Game Over premete A, C e Left.

THE IMMORTAL

Diego Corbetta fa un favore all'umanità e ci spedisce i codici di tutti i livelli di questo gioco.

757FC10006F70
6E1EC21000E10
D9BE531001EBO
B57F943000EBO
563FF53010A41
C250F63010AC1
EO11F730178C1

DARIUS II

Per essere invulnerabili, premete A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B nella schermata dei titoli. La conferma dalla scritta "NO HIT"

MASTER SYSTEMS BUSTERS

TRANSBOAT

Alla comparsa del logo SEGA, schiacciate UP ed i due pulsanti, apparirà uno schermo di selezione con due colonne di OFF. Trasformate tutti gli off della prima in ON e diventerete invincibili, le astronavi nemiche vi lasceranno più punti e vincerete un viaggio a Parigi.

WORLD CUP

Per fare gol senza colpo ferire, spostatevi driblando fino a pochi passi dall'area di rigore avversaria, fate un passo a destra e tirate. Reeeeeeeeteeee! NB: non funziona con England ed Eire. Questo e quello che precede grazie a Laro '79 e Spini '78.

THE NINJA
la locazione del quinto scroll!

Io, come quasi tutti coloro che hanno avuto questo gioco, non sono mai riuscito a giungere nel labirinto finale perché non si trova l'ultima pergamena!
Ma ora potrete finalmente salvare la vostra dolce giapponesina...
-Quinto scroll: Arrivate al nono livello salite il muraglione del castello; una volta in cima Ninniku deve muoversi da un lato all'altro, aspettate per un momento e apparirà l'ultimo scroll che vi permettera di accedere all'ultimo livello.

Gabriele

GAME BOY BUSTER

DOUBLE DRAGON

Una volta entrati nella stanza della bestia del primo livello, andate su e giù fino a quando il cattivone non si ferma, dopodiché avvicinatevi a lui, rullatelo di kartoni e dopo che cadrà 4 volte, schiatterà. Trucco by Andrea Vituzzi

LYNX BUSTERS

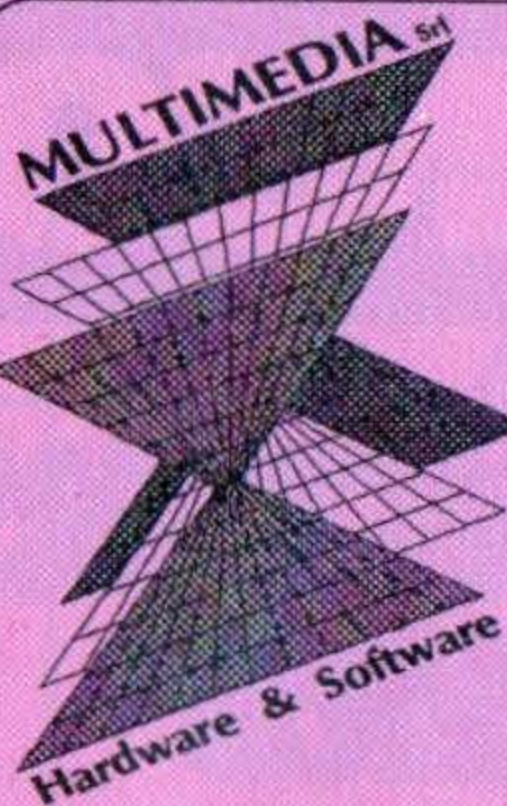
NINJA GAIDEN

Giovanni Elia ci spedisce questo interessante truchetto: per disintegrare le guardie del secondo livello, cercate di farne volare una addosso al tavolino o alla cassa che si trova vicino alle carte da gioco, 99% delle possibilità, tra esse si troverà una spada.

MEGA COMMENTONE FINALE

NESsun trucco interessante per l'8 bit Nintendo questo mese, e lo stesso dicasi del PC Engine, che sembra essere sparito da questa rubrica. La colpa è solo ed esclusivamente vostra, quindi, possessori del PC Engine, datevi una mossa che se no impazziamo tutti quanti. Ave atque Vale.

Paolone

MULTIMEDIA srl
Hardware & Software

Tel. 0586/63.10.22

Fax. 0586/63.11.92

C.so Matteotti, 48 - 57023 - Cecina (LI)

SEGA MEGADRIVE
SEGA CD LASER
SEGA GAMEGEAR
GAMEBOY
SUPER FAMICOM
NEO GEO

Importazione diretta dal Giappone. Si cercano rivenditori e distributori per zone libere.

Spedizioni anche in Contrassegno in tutta Italia tramite Posta o Corriere Espresso DHL

SEGA MEGADRIVE

ADVANCED	130.000
AERO BLASTER	62.000
AFTER BURNER II (NTSC)	66.000
AIR DRIVER	66.000
ALESTE-MUSHA	69.000
ALEX KIDD IN ENCHANATED CASTLE	84.000
ALIEN STORM	66.000
ALTERED BEAST	78.000
ARCUS ODISSEY	104.000
ARROW FLASH	57.000
ART ALIVE	54.000
ATOMIC ROBOKID	57.000
BACK TO THE FUTURE PART III	138.000
BARE KNUCKLE : STREETS OF RAGE	63.000
BAT MAN	54.000
BATTLE MASTER	126.000
BATTLE SQUADRON	69.000
BATTLE WOLF II	108.000
BEAST WARRIOR	114.000
BIMINI RUN	63.000
BLOCKOUT : 30 PUZZLER	57.000
BONANZA BROS	90.000
BUDOKAN (THE MARTIAL SPIRIT)	69.000
CHINESE LEGEND	150.000
COLUMNS (MAGIC PRECIOUS)	60.000
CRACK DOWN	138.000
DAHNA	114.000
DANGEROUS SEED	66.000
DARIUS	70.000
DARIUS II	75.000
DECAP ATTACK	66.000
DEVIL CRASH	66.000
DICK TRACY	60.000
DINO LAND	66.000
DJ BOY	60.000
DOUBLE DRAGON II	66.000
DRAGON SWORD	60.000
DYNAMITE DUKE	69.000
EL VIENTO	114.000
ELEMENTAL MASTER	60.000
ESWAT : CYBER POLICE	63.000
F-Z AXIS	69.000
FANTASY SOLDIER III	160.000
FATAL LABYRINTH	60.000
FIGHTING MASTER	66.000
FIGHTING NINJA LEGEND	160.000
FINAL BLOW	57.000
FIRE MUSTANG	66.000
FIRE SHARK	69.000
FLICKY	60.000
FORGOTTEN WORLDS	69.000
GAIARES	92.000
GALAXY FORCE II (NTSC)	108.000
GHOST BUSTERS	57.000
GOLDEN AXE	66.000
GOLDEN AXE II	78.000
GRANADA	57.000
GROWL	66.000
GYNOUG : WINGS OF WAR	69.000
HARD DRIVING	78.000
HEAVY UNIT	57.000
HELL FIRE	63.000
HERZOG ZWEY	110.000
IMAGE FIGHT	110.000
INSECTOR X	54.000
JAMES POND : UNDERWATER AGENT	60.000
JEWEL MASTER	110.000
KING OF BEAST (NTSC)	60.000
KING OF LION	66.000
KING OF PEACOCK II	66.000
KING'S BOUNTY	110.000
KLAX	78.000
KNIGHTS LEGEND	160.000
LAKERS VS CELTICS NBA	66.000
LAST BATTLE	62.000
LEGAND OF KABUKI	110.000
MAGIC PRINCE	69.000
MASTER OF WEAPON	66.000
MAJONG DETECTIVE	150.000
MANONO-H : YOCHI	54.000
MARVEL LAND	108.000
MASTER OF MONSTERS	175.000
MERCS	90.000
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	56.000
MICKEY MOUSE : CASTLE OF	60.000
ILLUSION	66.000
MICKEY MOUSS II : FANTASIA	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE	60.000
MS. PAC-MAN	66.000
NORTHERN KEN III	138.000
ONSLAUGHT	108.000
OUT RUN	57.000
PHELIOS	102.000
PIT FIGHTER	66.000
QUACK SHOT	92.000
QUAD CHALLENGE	102.000
RAIDEN TRAD	66.000
RAIMBOW ISLANDS	66.000
RAMBO III	60.000
RBI BASEBALL III	115.000
RINGSIDE ANGEL	57.000
ROAD BLASTERS	92.000
ROLLING THUNDER II	92.000
ROLLING THUNDER III	102.000
RUNARK	66.000
SAINT SWORD	60.000
SAINT KNIGHT	96.000
SHADOW DANCER	57.000
SHANGAI III	78.000
SHINING IN THE DARKNESS	112.000
SHITEN-MYOOH	57.000
SHOVE IT	60.000
SOCCER	54.000
SONIC THE HEDGEHOG	60.000
SPACE HARRIER II	66.000
SPEED BALL II	126.000
SPIDER MAN	66.000
STAR CRUISER II	108.000
STORM LORD	69.000
STREET SMART	66.000
STRIDER	90.000
SUPER AIR WOLF	60.000
SUPER CYCLONE	66.000
SUPER HANG-ON	66.000
SUPER LEAGUE (BASEBALL)	69.000
SUPER LEAGUE '91 : SUPER LEAGUE BASEBALL II	102.000
SUPER MONACO GP	66.000
SUPER REAL BASKET BALL	66.000
SUPER SHINOBI	54.000
SUPER STRATEGY (NTSC)	150.000
SUPER STRATEGY II (ADVANCED DAISENKYU)	150.000
SUPER VOLLEY BALL	66.000
SWORD OF SODHAN	54.000
TAIMEI BIOGRAPHY	150.000
TASK FORCE HARRIER EX	104.000
TATSUJIN	66.000
TECHNO COP	66.000
TETRIS	54.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	112.000
THUNDER FORCE III	57.000
THUNDER FOX	92.000
TORA TORA TORA	72.000
TRAMPOLINE TERROR	78.000
TRUXTON : TATSUJIN	66.000
TURRICAN	66.000
TWIN CONTA : TROUBLE SHOOTER	96.000
ULTIMATE QIX	78.000
UNDEADLINE	92.000
VALIS III	90.000
VAPOR TRAIL	92.000
VERYTEX	54.000
WANDEPEPS FROM Y'S III	150.000
WHIP RUSH	60.000
WONDERBOY II : MONSTER LAND	69.000
WRESTLE WAR	54.000
ZERO WING	92.000
ZOOM	78.000

Compilation 2 giochi in 1

ALESTE + DANGEROUS SEED	90.000
BATTLE SQUADRON + ELEMENTAL MASTER	90.000
BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	90.000
BARE KNUCKLE + STREET SMART	90.000
BONANZA BROS + FIRE MUSTANG	102.000
CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	90.000
DAIMAKAIMURA + SUPER VOLLEY BALL	90.000
DARIUS II + GAIARES	102.000
DICK TRACY + YOCHI	90.000
DOUBLE DRAGON II + GOLDEN AXE II	102.000
DYNAMITE DUKE + AERO BLASTER	90.000
FIGHTING MASTERS + DECAP ATTACK	90.000
FINAL BLOW + GHOSTBUSTERS	90.000
FIRE MUSTANG + AERO BLASTER	90.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM	90.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER	90.000
GOLDEN AXE + GOLDEN AXE II	102.000
GYNOUG + RINGSIDE ANGEL	90.000
HEAVY UNIT + GYNOUG	90.000
JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	102.000
KA.GE.KI + RAMBO III	90.000
KA.GE.KI + SOCCER	90.000
KING OF LION + RUNARK	90.000
KING OF PEACOCK II + PRELI TET	90.000
MAGIC PRINCES + WONDER BOY II	90.000
MICKEY MOUSE + DICK TRACY	90.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE	90.000
MICKEY MOUSE II + SPIDER MAN	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE + STRIDER HYIRYU	120.000
MOONWALKER + BATMAN	90.000
MOONWALKER + WANDA	102.000
PEACOCK + TIGER PILOT	102.000
QUACK SHOT + DEVIL CRASH	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE	90.000
SAINT SWORD + WRESTLE WAR	90.000
SHADOW DANCER + MAGIC PRINCE	90.000
SONIC + ALIENSTORM	90.000
SONIC + SHADOW DANCER	90.000
SUPER CYCLONE + FIRE SHARK	102.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART	90.000
SUPER REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	90.000
SUPER VOLLEY BALL + WONDERBOY III (NTSC)	90.000
TATSUJIN + FORGOTTEN WORLD	90.000
THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	90.000
VERYTEX + BATTLE SQUADRON	102.000
VERYTEX + SUPER AIR WOLF	90.000
WONDERBOY III + HEAVY UNIT	90.000

Compilation 3 giochi in 1

HELL FIRE + KING OF PEACOCK III + PRELI TET	110.000
KA.GE.KI + TIGER HELI + DAIMAKAIMURA	120.000
SOCCER + NBA BASKET BALL + VOLLEY BALL	110.000
TIGER + RAMBO III + COLUMNS	110.000
TIGER HEIL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL	120.000
TIGER HEIL + MAGIC PRECIOUS + SUPER VOLLEY BALL	120.000

Compilation 4 giochi in 1

ALESTE + DANGEROUS SEED + WONDERBOY III + HEAVY UNIT	140.000
BARE KNUCKLE + FIRE MUSTANG + STREET SMART + AERO BLASTER	140.000
BARE KNUCKLE + SONIC + MICKEY MOUSE + MOONWALKER	140.000
DICK TRACY + YOCHI + VERYTEX + SUPER AIR WOLF	140.000
FINAL BLOW + GHOST BUSTER + CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	140.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM + BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	140.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER + RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	140.000
GOLDEN AXE + KING OF BEAST + AFTER BURNER II (NTSC) + AIR DRIVER	140.000
GYNOUG + BATTLE SQUADRON + RING SIDE ANGEL + ELEMENTAL MASTER	140.000
KING OF LION + QUACK SHOT + RUNARK + DEVIL CRASH	140.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE + SHADOW DANCER + MAGIC PRINCES	140.000
MICKEY MOUSE II + SPIDERM MAN +. JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	140.000
MOON WALKER + BATMAN + THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP + REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE + SONIC + SHADOW DANCER	130.000
SONIC + ALIEN STORM + SAINT SWORD + WRESTLE WAR	140.000
SONIC + BARE KNUCKLE + MOONWALKER + MICKEY MOUSE	140.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART + MICKEY MOUSE + DICK TRACY	140.000
TETRIS + ALEX KIDD + KING OF PEACOCK II + MAGIC PRECIOUS	140.000
TETRIS + KLAX + ZOOM + MEGAPANEL	120.000

Compilation 5 giochi in 1

TATSUJIN + KING OF PEACOCK II + HELL FIRE + FORGOTTEN WORLD + MAGIC PRECIOUS	150.000

Compilation 8 giochi in 1

PEACOCK II + RAMBO III + TETRIS + ALEX KID + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + SOCCER + TRAMPOLINE TERROR	180.000

CONSOLIAMOCI

Avete un annuncio da pubblicare? Volete riconciliarvi con la vostra ragazza ma non sapete trovare le parole? Avete smarrito il vostro barboncino nero a cui eravate tanto affezionati? Beh, se avete risposto positivamente ad almeno una di queste domande Consoliamoci è la rubrica che fa per voi! L'indirizzo ormai lo dovreste conoscere, comunque gli smemorati possono scrivere a:

Xenia Edizioni - Console Mania- rubrica CONSOLIAMOCI (sottolineato trecento volte, NdD) - Casella Postale 853 - 20101 MILANO.

Ci vediamo il mese prossimo, bye!

Dave

Vendo per **Mega Drive** i seguenti titoli: Strider, Alien Storm, Mystic Defender, Turrican, Rastan Saga II, Shadow Dancer, Robocod, Shadow of The Beast, James Pond, tutti ad un prezzo variabile da L. 60000 a L. 99000. Telefonare (ore pasti) allo 0183/26928.

Scambio un gioco per **NES** in cambio di Double Dragon I. Chiedere di Paolo allo 02/70632489.

Cerco disperatamente il gioco "After Burner" per **Master System**, posso scambiarlo con i seguenti titoli: Golden Axe, Fantasy Zone, Impossible Mission, Global Defence. Scrivere a Marco Sanna - via Aldo Moro 5 - Milis (OR) - tel. 0783/51273.

Vendo **Master System** + 7 giochi a L. 480000. Chiamate Aurelio allo 02/6125396 dalle 15:00 alle 16:00.

Vendo 3 cartuccie per **NES** a L. 150000 (L. 50000 l'una). I titoli sono: Double Dragon II, Lolo, Rad Racer. Scrivere a: Giovanni Castellani - via A. Allegri da Carreggio 13 - 00196 Roma.

Vendo **MD** compatibile con tutti i tipi di cartucce + Sonic, Moonwalker, Castle of Illusion, After Burner II, Bonanza Bros, Shadow Dancer, XDR ad un prezzo trattabile (circa L. 350000). Telefonare allo 041/52110339 e chiedere di Pinco Pallino (dal momento che non hai scritto il tuo nome! NdD).

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive** possibilmente in provincia di Torino: Altered Beast, Super Thunder Blade, Arnold Palmer, Strider, Castle of Illusion, Sonic, Shining in The Darkness a L. 35000 ciascuno. Saglia CORRADO (Olè! NdD) -via Torino 11 - Tel. 011/9345321 - Almese (TO).

Cedo, causa inutilizzo, **console SNK Neo Geo** + Fatal Fury + Sengoku a L. 550000 trattabili. Genesio Pioletti - via C. Ottone 4 - Tel. 0381/310566 - Vigevano (PV).

Vendo **cartucce Nintendo**: Super Mario Bros, Alpha Mission, Rush'n Attack, Metal Gear a L. 40000 l'una. Chiedere di Pasqualino allo 099/367254, ore pasti.

Vendo, causa errato acquisto, **Gameboy** + Tetris + Turrican + pile + cavo per due giocatori (il tutto ha meno di una settimana di vita ed è completo di garanzia) a L. 150000. Telefonare ore pasti allo 02/417659 a Stefano.

Vendo **Gameboy** in buone condizioni, corredato di Light Boy e ben 16 titoli, tra cui Nemesis, Skate or Die, Marus Mission, il tutto a L. 450000 trattabili. Chiedere di Paolo allo 0445/365968.

Scambio i seguenti giochi per **Sega Mega Drive** "Giochi Preziosi": Spiderman, Rambo 3, Wrestle War, Super Hang On, in cambio di: Strider, Street of Rage. Minardi Angelo - via G. Mazzini 91 - Tel. 080/612550 - Bitonio (BA).

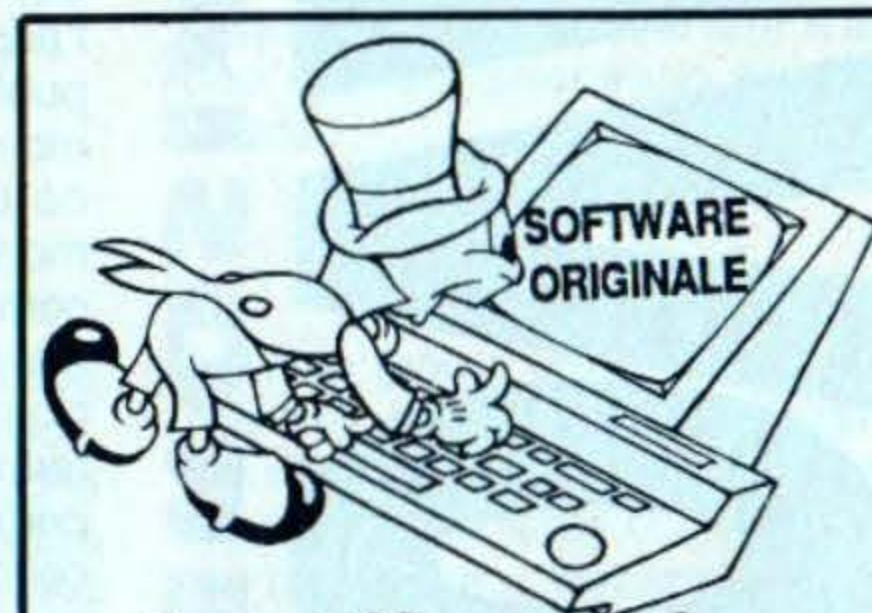
Vendo 15 cartuccie per **Sega MD** tutte in blocco a ottimo prezzo. Telefonare allo 0522/321809 e chiedere di Carmine.

Vendo console **Super Famicon** con 7 giochi tra cui: Final Fight, Super Mario 4, Ghouls and Ghosts III, Super Tennis, Jerry Boy, Joe and Mac (con convertitore americano) il tutto a L. 1450000. Scrivere a Carlo Maurizio - via del Marginone 23 - Tel.0583/980853 cap.55066 Santa Margherita LUCCA.

Vendo cartucce per **Nintendo**: Turtles, Donkey Kong, Metroid, Tetris, Slalom, Glautled II, Robo Warrior, Digger T. Rock, Rad Racer, Run's Attack. Telefonare allo 0442/82273 e chiedere di Riccardo

Vendo **Sega Master Sistem** completo di:" Adattatore di corrente, sdoppiatore TV, cavo di collegamento, 2 control pad, 2 cartuccie (World Grand Prix e Space Harrier) + un gioco già incluso nela console. Il tutto a L. 350000 non trattabili. Scrivere a Polizzi Alessio - via IV Novembre 4 - 56029 S. Croce sull'Arno (PI).

Vendo giochi per **Mega Drive** e per **NES** (giapponesi e americani). Scelta fra più di ottanta giochi, prezzi stracciati. Telefonare allo 02/5696816.

Vendo 5 giochi per **MD** al prezzo di L. 100000 o scambio con tre giochi per Game Gear. I giochi sono: Super Monaco GP, Super Hang On, Buster Douglas, Cyberball, Crack Down. Chiedere di Paolo allo 0564/496533.

BOVAS' HARD CAFÉ

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

E' DI NUOVO ESTATE

Scusate il titolo decisamente imbecille e banale, ma proprio non ci veniva in mente altro. Eh, beati voi che questo mese finite le scuole! Su di noi sta per abbattersi la catastrofe-maturità e una volta usciti da scuola, ci aspetta il solito surplus postale delle vacanze estive. Beh, dalla terza settimana del mese buona parte di voi potrà andare tranquillamente a zonzo per la città, pigliare il sole in piscina, uscire con gli amici e divertirsi all'aperto. Ma prima di tutto ciò, meditate un attimo su chi sta peggio di voi, e leggetevi il Bovas' Hard Café del mese, tirerete un sospiro di sollievo. Intanto, onde evitare che il caldo vi faccia brutti scherzi, vi ricordo che le vostre missive vanno inviate a: "Consolemania - Bovas' Hard Café, C/O Ed. Xenia, Casella Postale 853, 20101 Milano". Ok? Ave!!!

Paolone & Dave

FOGLI VERDI, SUONI ONOMATOPEICI E FRATELLI TERRIBILI

Cari amici di CM, come state? Io sto bene. Ho appena comprato il sesto numero di CM, e con mia grande sorpresa, ho trovato nella rubrica Bovas' Hard Café (un nome più semplice non c'era?) i vostri saluti per me (Come disse Roberto Antoni nel suo capolavoro "Non c'è gusto in Italia ad essere intelligenti", perché stare bene quando si può soffrire? Scherzi a parte, il significato profondo del Bovas' Hard Café esiste ed è il seguente: Bovas è il nostro nome d'arte, l'apostrofo è un genitivo sassone, Hard dà un'idea del nostro compito e Café intende mostrarvi come le pagine della posta, in fondo, siano il luogo dove incontrarvi, scambiare le vostre opinioni, insultarvi, picchiarvi, e via dicendo... NdP). GRAZIE GRAZIE GRAZIE, sono felicissima (non me l'aspettavo); pensate un po' se pubblicavate la mia lettera, minimo minimo mi prendeva un attacco cardiaco (adesso però non morire! NdBovas). Rinnovo i miei complimenti per la rivista, che come al solito è bellissima. Vi ringrazio per il consiglio, cioè di procurarmi Quack Shot per vie parallele, però vi devo dire una cosa, il gioco in questione ce l'ho dal 24 dicembre, forse mi sono dimenticata di scriverlo nella lettera precedente (me l'hanno comprato i miei parenti in Francia) e già ai primi di Gennaio mio fratello l'aveva finito (io l'ho finito qualche tempo fa), tuttavia c'è un piccolo problema AAAAAAAAH! MA PORCA [censurato] ecco, appunto, questo è il problema, nonostante abbiamo finito il gioco, non riusciamo a battere il cattivo che sta di guardia alla camera del tesoro (quello con lo spadone) e mio fratello, cioè quello che urla in modo disumano, NOOOOO!, MANNAGGIA!, AAAAAH!, rieccolo, parli del diavolo e spuntano le... Urla! Sta impazzendo, anzi, un po' matto c'era di natura, ma adesso è proprio peggiorato. Quindi se vi sta a cuore la salute mentale (e delle mie orecchie) di un ragazzo di vent'anni, vi supplico, pubblicate come si fa a battere quel maledetto cattivo d'un papero guardiano, vi supplico, anche perché il MD è in camera mia e mio fratello si è rintanato lì dentro, quindi potete capire i miei disagi (accidenti, è una situazione ancora più grave di quella dei Scichilone Brother & Syster NdP). A proposito, prendendo spunto da una cosa che avete scritto nella Microposta "qui in redazione siamo tutti curiosi, ed intanto io e Dave ne approfittiamo per ricordare a tutte le lettrici che anche noi siamo parecchio carini...", vorrei proprio vedervi in fotografia, possibilmente non sommersi da lettere sui banchi di scuola. Ah, un'ultima cosa: potete pubblicare la mia lettera? Se no mi accontento di un salutino nella Microposta, però è meglio che la pubblichiate, altrimenti... Altrimenti... Cercate di non farmi prendere un altro colpo tra due mesi!

Ciao, Sandra

PS: Anche se la cosa vi può compromettere, vorrei dire due paroline a Mauro e Fabio, che vi hanno scritto sul Nr. 6 di CM: non penso che sia il caso di scaldarsi tanto se i giochi per la vostra console scarseggiano, e poi se non vi piace la rivista (come imparzialità, impostazione, ecc ecc), NESSUNO VI OBBLIGA A COMPRARLA e ad insultare chi ci lavora. Poi per il cosiddetto Captain Sega, come già ti hanno risposto Dave e Paolo, se ti piacciono i giochini semplici... Comunque penso dovresti essere contento che i giochi per MD abbiano voti così alti, e poi guarda che Spiderman e Fantasia sono dei bei giochi (te lo dico io che ce li ho) e se non sei contento cambia la console con una peggiore, sperando così che ne sarai soddisfatto!

E così, Sandra Posta è finita nella Posta! Giochi di parole scemi a parte, devo ammettere che ne hai di carisma! Brava, continua così. Sperando che lo choc per la pubblicazione "integrale" non abbia compromesso per sempre il tuo sistema cardiovascolare e quello nervoso di tuo fratello, passo immediatamente a risponderti. Per Quack Shot immagino che, a giugno, tu sia finalmente riuscita a batterlo, per tanto passo al resto: per le foto non ci sono problemi, dovremmo averne qualcuna in archivio e, in ogni caso, ne stiamo preparando di completamente nuove, state sintonizzate. Per quanto riguarda i post scriptum, beh, sei solo una delle centinaia di persone che si sono avventate contro Captain Sega. Se va avanti così dovrà farsi una plastica facciale, cambiare nome e trasferirsi sull'Hymalaya in gran segreto... Ciao.

ALLA RICERCA DEL VIDEOGIOCO PERFETTO

Carissimi Bovas, forse dopo questa ennesima lettera penserete di avere a che fare con un megalomane, ma non è così. No, la verità è che sto cercando di emulare la figura di Ivan Bersanetti, assiduo lettore di TGM che, come dice Ricki, con costanza e puntualità si fa distinguere ogni mese con lettere sempre di notevole interesse. O forse lo faccio perché ogni volta che vi scrivo mi diverto un sacco (anche se so che le probabilità di vedere la mia lettera nella mitica Posta Console sono scarsissime) (direi nulle: ora si chiama Bovas' Hard Café, rammentatevelo! NdP)? Bah, ai posteri l'ardua sentenza...
Stavolta volevo fare una riflessione su un tema che al giorno d'oggi mi sembra molto attuale: l'aspetto dei videogiochi. Per quanto mi riguarda posso dire di essere uno che pone all'aspetto dei videogiochi molta più attenzione rispetto alla media. Certo, non posso biasimare chi dice che alla fin fine la musica è soltanto un sottofondo e niente più (d'altronde anche in sala giochi è impossibile godersi le musiche dei giochi come Dragon's Lair 2 a causa del rumore che regna sovrano); tuttavia spesso pareri di questo genere non dipendono da opinioni personali, ma da una certa "superficialità" con cui vengono considerati i giochi. Con ciò intendo dire che, soprattutto le nuove generazioni, tendono a giocare solo per divertirsi senza porre attenzione a ciò che odono o che hanno sotto gli occhi. Questo, se da un lato è buona cosa, dall'altro porta a non godersi del tutto la bellezza di molti giochi. Forse questo modo di pensare dipende da me, che sono uno che sul video ne ha viste di tutti i colori e col tempo e l'esperienza è portato (come voi recensori) a giudicare ed a notare in un game tutti gli aspetti; ma penso che molti lettori, specie tra i più fanatici videogiocatori, la penseranno come me. Tanto per farvi un esempio, un po' di tempo fa sono venuti a trovarmi i miei cugini (che non possiedono nessuna Game Machine) che, naturalmente, hanno voluto scroccare un po' di partite. Ebbene, quando ho caricato molti stupendi giochi per Amiga e console dotati di splendide sequenze introduttive (il Ray Tracing di Killing Game Show, la stupenda sequenza introduttiva di Street of Rage ed altri), mi hanno chiesto quasi scocciati di skippare quelle meraviglie di tecnica di programmazione, mentre poi si sono giocati tranquillamente quell'obbrobrio di Black Tiger. Beh, la delusione che ho provato non posso proprio descriverla a parole: forse solo una pugnalata al cuore (no, forse ora è troppo...) (Direi! NdP) può rendere l'idea. La verità è che questo comportamento è un frutto come tanti altri della nostra società: si gioca, ci si diverte e via, il resto non conta. O forse è che oggi i ragazzi nascono col joypad in mano e i giochi del MD sulla TV, non sapendo apprezzare a dovere ciò che merita di essere apprezzato. (Seguono alcuni apprezzamenti per i bei tempi andati, qualche considerazione filosofica sui neo-videogiocatori e qualche appunto tratto dal "diario personale del videomaniaco", che ho preferito tagliare per motivi di spazio NdP). Io continuerò a contare i frame d'animazione degli sprite e gli strati di scrolling parallattico con un atteggiamento molto critico,: certo, ciò porta a scartare molti giochi non proprio belli, ma di certo porta a godersi di più quelli VERAMENTE belli! Sì, la giocabilità è importante; ma molto raramente i giochi per console sono ingiocabili come certi su computer (il famoso Shadow of The Beast, se non avesse avuto un aspetto così sontuoso, per la pessima giocabilità sarebbe finito nel dimenticatoio). Vorrei consigliare a tutti coloro che non la pensano come me di cercare di considerare un po' di più quell'insieme di suoni e di colori che escono da video, forse apprezzeranno di più i loro giochi, mentre coloro che non amano i videogame capiranno veramente cosa vuol dire essere un amante dei videogame. Salutoni a tutta la redazione ed in particolare ai sempre mitici Bovas.

Gianluca Betti

Scusa se ho menomato la tua lettera, ma purtroppo è successo uno spiacevole incidente che mi ha costretto a rifare gran parte della posta (uno di quei famigerati Read/Write error che di tanto in tanto fanno venir voglia al sottoscritto di sbattere il suo Amiga fuori dalla finestra) e quindi sono stato costretto (più per stanchezza personale, credimi) a riassumere la tua e qualcun'altra che segue. Da come mi è parso di capire, facciamo entrambi parte della "prima" generazione di videogiocatori, quelli, per intenderci, che hanno speso le loro prime cento lire in Space Invaders o in quegli introvabili coin-op in bianco e nero che, oggi, farebbero bella mostra solo in un museo. Però, vedi, non mi trovo tanto d'accordo con te. Ora mi prenderai per un superficialone come tanti altri, ma io con un gioco preferisco GIOCARCI. Non me ne frega assolutamente niente se Bubble Bobble non ha scroll parallattico o seimila frame d'animazione per ogni personaggio: è e sarà forse per sempre il mio coin-op preferito. Lo so che programmare è un'arte, e sono io il primo a dirlo, e chi non si è esaltato accendendo un Amiga per la prima volta o facendo la sua prima partita a Street Fighter II? Tuttavia non si può paragonare la grafica di un videogame ad un quadro di Picasso o una colonna sonora di Chris Huelsbeck con un brano dei Beatles, alla fin fine ciò che fa tornare una persona su un videogioco è la sua giocabilità, e pure tu l'hai riconosciuto nel caso di Shadow. Lo stesso argomento, ma in posizioni nettamente opposte, è stato affrontato anche da Matty, il quale si chiede "Ma questo incremento di potenza (dal C64 si è passati in pochi anni al Super Famicom) corrisponde ad un incremento di giocabilità? O il miglioramento riguarda solo la parte audio-visiva? Negli ultimi anni si è parlato molto di scrolling parallattico, rotazioni, zoom hardware, sprite, CD-Rom, ma quasi mai di giocabilità. Ormai il mondo dei videogiochi ha perso il suo scopo primario: il divertimento, spesso sostituendolo con una super grafica o un sonoro orchestrale. Forse le console sono così potenti perché devono spesso supplire alla mancanza di giocabilità?" Anche tu, caro Matty, hai esagerato un pochino. Vedi, poiché la tecnologia va avanti, è inevitabile che il mercato offra macchine sempre più potenti. Tuttavia bisogna ammettere che almeno un buon 90% dei giochi su console non solo sono dannatamente belli, ma sono pure giocabilissimi.

MA E' MEGLIO CAMMINARE IN UNA VALLE VERDE O SULL'ASFALTO?

Stimatissimi Bovas, innanzitutto complimenti per la vostra rubrica, dove finalmente i lettori possono dire le loro opinioni. Mi ritengo una persona molto pigra, e molto raramente mi dedico a relazioni epistolari. Quello che mi ha spinto a scrivervi, comunque, è stata soprattutto quella stramaledettissima lettera di Captain Sega, ma anche molte altre. Allora, caro Captain Findus, mi stupisco che tu ti possa esaltare ancora con un Megadrive, dal momento che gli ultimi programmi usciti sono a dir poco scadenti. Dove sono finiti i giochi tipo Sonic o Strider? Sarà poi così limitato il MD o viene programmato male? E poi finitela di esaltarvi così per le vostre stupide macchine-giocattoli. Il MD ha un sonoro ed una grafica scadente, il Super Famicom è ancor peggio: le sue zoommate fanno proprio schifo, non capisco proprio cosa abbia di eccezionale il MODO 7, inoltre è più lento di una lumaca... Vi dirò, io mi sento superiore a questi aborti lanciati a casaccio sul mercato, perché io ho il NEO GEO. Smettetela di esaltarvi per due ingrandimenti mal fatti o per 256 colori sullo schermo, sono cose superate (il Neo Geo ne tiene tranquillamente 4096, e ingrandisce meglio del Famicom). A morte gli aborti! (Contento tu... Alex, passami il cestino, per favore... NdP)

Lord SNK

PS: ah, dimenticavo, anche il PC Engine fa schifo!!

Allora, cari lettori, cosa facciamo di Lord SNK, lo picchiamo? No, niente violenza per carità. Ogni mese ci giungono lettere come questa, una più infantile dell'altra, però bisogna ammettere che questa le batte tutte. Ci sono persone che vanno in giro con la Panda, altri con la Uno, altri con la Thema, e altri ancora, beati loro, con la Ferrari Testarossa. E io non ho mai visto nessuno uscire dalla Ferrari e sfottere chi va in giro con macchine più "economiche". La stessa cosa dovresti farla anche tu, dato che hai una console indubbiamente superiore alle altre. Superiorità, comunque, che si paga. Non tutti sono disposti a spendere 400 carte per una cartuccia, e la differenza, è ovvio che si veda. Pregherei tutti i lettori con un minimo di cervello di soprassedere su questa lettera, compatire il "povero" Lord SNK, e fare finta che non sia successo niente. Grazie.

MICROPOSTA

Iniziamo (come ormai di consuetudine) con Gabriele Tarsia Incuria, l'impavido lettore genovese che mensilmente ci invia lettere, trucchi, e... Recensioni! Sì, perché grazie a lui ora potrete finalmente leggere la recensione del primo gioco ufficiale per la console Kamikaze. Ti consiglio di leggerti Zzap! Di questo stesso mese, avrai una gradita sorpresa... Lops Vito ci vuole quindicinali o addirittura settimanali. No, no, no e poi no! Non se ne parla

BOVAS' HARD CAFE'

neanche! E i motivi andate a rileggerveli sul numero 8. Per quanto riguarda il gioco Dick Tracy, ti diciamo subito che, nonostante le critiche positive ricevute taaaaanti mesi fa (quando i giochi del MD erano due o tre), non è nulla di eccezionale. Stefano Ragni propone una classifica dei giochi migliori sotto i diversi punti di vista che caratterizzano la nostra pagella, da aggiornare ogni mese, che costituisca una valida "guida veloce" al consumatore... Davvero niente male, l'unico problema è trovare qualcuno in redazione disposto a copiarsi, aggiornarsi, fare tutti sti casini quando è sufficiente che compriate regolarmente la rivista. Sega Power ci fa un sacco di domande sul suo MD. Ti rispondo solo ad una di esse perché alle altre ti abbiamo già risposto "indirettamente" con gli articoli apparsi in questi ultimi mesi sulla rivista: eliminare dallo schermo le fasce nere prodotte dal tuo MD Ufficiale ai bordi dello schermo è sì possibile, ma solo se il televisore a cui è collegato possiede degli appositi regolatori del sincronismo. Di solito questi sono d'obbligo sui monitor, ma sui televisori è un po' più difficile. Per Fabio Foderà, sfegatato sostenitore del Super Famicom: la tua console è così lenta perché la Nintendo, molto probabilmente, ha preferito fare economia sul microprocessore, comunque non ti preoccupare, quanto a grafica e sonoro il SF è superato solo dal Neo Geo. Fabio Fiengo si preoccupa per alcuni malfunzionamenti della sua console. Vedi, gli inconvenienti da te lamentati possono essere dovuti da molteplici fattori, molto probabilmente dovuti a qualche difetto o a qualche bug delle tue cartucce. Comunque, finché il tuo MD andrà avanti a funzionare, non avrai nulla di cui preoccuparti. I problemi veri sorgono quando, come è successo a me, si rompe qualche chip e la console deve necessariamente far visita ad un centro di riparazione... Un Amighista a cui stava simpatico il Megadrive (purtroppo ho perso il suo nome. Mai scriverlo solo sulla busta) si dice offeso dalle parole di Captain Sega, "Come sarebbe a dire che Fantasia sarebbe stato splendido su Amiga, ma sul MD è una schifezza?". Eh, caro Capitano, come sarebbe a dire!? Cerca di spiegarti, e cerca di essere convincente, perché il 99% dei lettori ci ha scritto per *inciarti!!

MAURIZIO COSTANZO COLPISCE ANCORA

Sono seduto sulla mia poltrona preferita nella mia piccola stanzetta con le pareti imbottite di pelle bianca (ecc. ecc.) che ascolto "The Story of The Clash" mentre sfoglio il numero 6 di CM (che gentilmente mi avete spedito in manicomio, grazie). La , depressione mi sta assalendo; in questo manicomio del cavolo non mi è permesso di giocare con il mio fedele MD e così posso solo ascoltare la musica che, pur essendo stupenda, non basta ad alleviare le mie atroci sofferenze. Arrivo alle pagine dedicate alla posta: le guardo velocemente (ed un po' distrattamente, devo ammetterlo) fino a che non scorgo il titolo "Dino Erre, proprio... una camicia di forza!": incuriosito inizio a leggere quella lettera mentre inizia "White Man in The Hammersmith Palais" (la mia canzone preferita dei Clash)... Che esaltazione! E' la mia lettera!! Mi leggo la risposta, la depressione svanisce come nebbia sospinta dal vento (che poeta, eh?) ed inizio a ridere come un pazzo (un momento, ma io SONO pazzo!). Appena mi riprendo dall'attacco di risa (è passata circa mezza giornata) finisco di leggere la posta e vedo cose che mi turbano parecchio (di cui parlerò in seguito). La depressione mi riassale; voglio giocareeeee!!!
Bussano alla porta, entrano due infermieri della neuro che mi portano un pacco dicendo: "è una torta, te la mandano due tuoi amici". Guardo il biglietto che dice: "divertiti by Francesco & Andrea". Apro la scatola, dentro c'è una torta alla panna con una curiosa forma rettangolare; sto per tranciarla a metà con una mannaia quando scorgo un punto rosso nella distesa di panna. Insospettito sposto il resto della panna e scorgo qualcosa di nero all'interno... Ma.... Ma questo è un Mega Drive! Subito lo collego al televisore, inserisco una cartuccia e sposto l'interruttore su "on".... SEEEEGAAAAAAA... Ma è Sonic... Che esaltazione.... Viva i videogame!!! Appena ho finito Sonic per la decima volta mi ricordo che devo esprimere il mio parere su alcune lettere anzi, su una lettera in particolare, quella dei carissimi MAURO e FABIO: ma non vi vergognate a fare insinuazioni così basse ed insensate? Come potete dire che i recensori sono pagati.... Ma per cosa? Per alzare uno stupido voto? Ma vi rendete conto che stiamo parlando di videogame, un mezzo per divertirsi, uno svago?... Mah!
Un altro appunto a "Captain Sega", che critica ferocemente il SF: da parte mia, come possessore do MD, non posso che preferire la mia console alle altre, ma devo ammettere che alcuni giochi per SF sono proprio belli (vedi Sup. Ghouls'n Ghosts ecc.): inoltre, per quanto concerne la valutazione, ritengo che vari da individuo ad individuo; "Fantasia", per citare un esempio, a me è piaciuto moltissimo, anzi, è uno dei miei giochi preferiti, certo un po' difficile, ma basta farci l'abitudine...
Per concludere vorrei rivolgervi alcune domande:
1) A vostro parere (dei Bovas) (e chi altri? NdD) quali sono i tre migliori giochi per MD (i vostri preferiti)?
2) Shining Force uscirà su cartuccia o su CD?
3) Insisto: mi regalate un Mega-CD?
Continuate così, siete fantastici!

Spine di porcospino blu nel didietro, ovvero il pazzo ovvero Marco.

P.S. Nella lettera precedente per menate intendevo stupidaggini ecc.
P.P.S. Ragli nella notte è un modo un po' personale per salutarvi...
P.P.P.S. Accetto volentieri di essere usato GRATIS come zerbino, non vedo l'ora!!!
P.P.P.P.S. RICENSURA! (No, comunque non credo che qualcuno scatarri nella mia pasta! NdD)
P.P.P.P.P.S. A rendermi pazzo non sono stati i videogame come molti sospetteranno ma i verbi di greco (come ti capisco, NdD)!!!

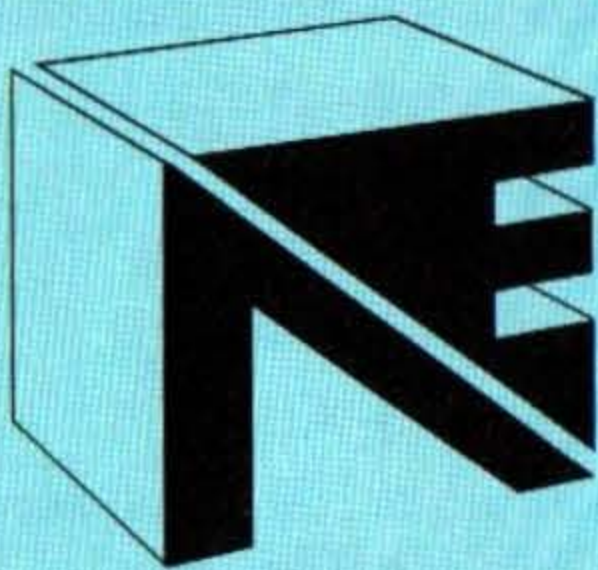
Caro Marco, ma tu cosa mangi a colazione? Forse hai seguito la mia dottrina e ti fai preparare gli spinaci (col latte) dalla mamma? Beh, da quello che scrivi si direbbe proprio di sì, complimenti, se andrai avanti così diventerai forte come me!! Attento però a non esagerare. Qui in reda siamo tutti contenti che tu abbia gradito la copia di CM, anche se dubito che uscirai presto di lì (sai com'è, dopo un po' ci si sente legati... per le maniche!).
Per quanto riguarda quei tre supereroi di Mauro, Fabio e Captain Sega non dico più niente, le loro lettere sono uno dei grandi interrogativi della mia vita.
Passiamo alle risposte: 1) per quanto mi riguarda ecco la mia classifica: Y'S III, Strider, e Ghouls'n Ghosts, per Paolo invece: Castle of Illusion e Truxton; 2) Shining Force E' già uscito su cartuccia, ma, almeno per ora, è esclusivamente in japanese; 3) NO! Buon Natale!

VERRA' UN GIORNO IL SUCCESSORE DI OKUTO

Cari (si fa per dire) redattori di CM, il mio nome è Pond...... Scherzetto! Mi chiamo Matteo e sono un Accanitissimo (con la A maiuscola) lettore di giornali riguardanti il fantastico mondo delle console. La mia console preferita è il Mega Drive, anche se adoro il SF ed il mitico PC-Engine. Dato che non mi va di farvi i soliti e scontati complimenti vorrei passare subito alle mitiche domande a cui vorrei che voi (Dave e Paolone) rispondeste:
1) Chi sono io? (Babbo Natale)
2) Il Lynx quanti bit ha?
3) E' vero che la Sega sta progettando una nuova console portatile?
4) Quando la giochi preziosi lancerà il M-CD in Italia?
5) Il M-CD giapponese potrà far girare CD italiani o americani?
6) Perché Ridge ha le mascelle così grandi?
7) (Questa è l'ultima) quale cosole portatile mi consigliereste di comprare?
Questo è tutto, almeno per ora, spero che la mia lettera vi abbia annoiato a dovere.

Il divino successore della scuola Okuto (Matteo Campofiorito)

P.S. (Non preoccupatevi, non sono socialista) desidererei che questa lettera venisse pubblicata, ma se non la pubblicate fa lo stesso. Ciao a tutti!

Ecco prontamente i vostri/nostri fidi (perché giriamo con museruola e guinzaglio) Bovas che accorrono per difendere la giustizia e gli innocenti ed ignoranti (sto scherzando, of course! NdD) lettori di CM: 1) Ma come è possibile che non sai chi sei? Dubito comunque che tu possa essere Babbo Natale perché lo sono già io. Forse sei Napoleone! 2) calcolati il raggio

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA GAME GEAR L. 248.000

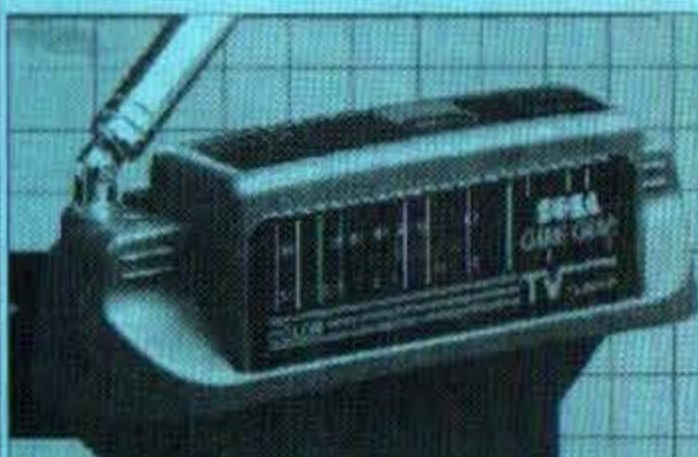
GAME GEAR + SONIC L. 298.000

MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000
A CHI LO ACQUISTA
ENTRO IL 30 LUGLIO

SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

SEGA MEGA CD JAPAN
DISP. VERSIONE SCART O PALA RICHIESTA
SOLO L. 688.000

GP BATTERY PACK	**L.**	**78.000**
MASTER GEAR CONVERTER	**L.**	**48.000**
WIDE MASTER (LENTE)	**L.**	**28.000**
BIG WINDOW (SUPER LENTE)	**L.**	**48.000**
ALESTE	L.	68.000
ALIEN SYNDROME	L.	58.000
ARLIER	L.	58.000
AX BATTLER	L.	58.000
BUSTER BALL	L.	58.000
COLUMS	L.	48.000
DONALD DUCK	L.	58.000
DRAGON CRYSTAL	L.	58.000
ETERNAL LEGEND	L.	68.000
FANTASY ZONE	L.	58.000
G-LOCK	L.	58.000
GALAGA 91	L.	58.000
GEAR STADIUM	L.	48.000
HALLY WARS	L.	58.000
HEAD BUSTER	L.	48.000
JOE MONTANA FOOTBALL	L.	68.000
KINETIC CONNECTION	L.	38.000
KUNICHAN	L.	58.000
MAGICAL TARUTO	L.	48.000
MICKEY MOUSE	L.	58.000
MONACO GP	L.	48.000
MONSTER WORLD III	L.	58.000
MOONWALKER	L.	58.000
NINJA GAIDEN	L.	48.000
OUT RUN	L.	48.000
PAC MAN	L.	58.000
PENGO	L.	48.000
POKER	L.	58.000
PUT & PUTTER (GOLF)	L.	48.000
RASTAN SAGA	L.	68.000
SHANGAY II	L.	68.000
SONIC	L.	58.000
SPACE HARRIER	L.	48.000
SQUEEK	L.	48.000
WALL OF BERLIN	L.	48.000
WODDY POP	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLAH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	**L.**	**59.000**
BATTLE GOLFER	**L.**	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	**L.**	**39.000**
BONANZA BROTHERS	**L.**	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	**L.**	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	**L.**	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	**L.**	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	**L.**	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	**L.**	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	**L.**	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	**L.**	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	**L.**	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	**L.**	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	**L.**	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	**L.**	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	**L.**	**39.000**
GYNOUG	**L.**	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	**L.**	**59.000**
ICE HOCKEY	**L.**	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	**L.**	**49.000**
JEWEL MASTER	**L.**	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	**L.**	**58.000**
KUGA	**L.**	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	**L.**	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	**L.**	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**49.000**
OUT RUN	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	**L.**	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	**L.**	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	**L.**	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	**L.**	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	**L.**	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**L.**	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	**L.**	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	**L.**	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	**L.**	**69.000**
TOE JAM & ERALD	**L.**	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
WHERE IN TIME	**L.**	**99.000**
WHIPE RUSH	**L.**	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	**L.**	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**39.000**
WORDNER FOREST	**L.**	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	**L.**	**59.000**
X.D.R.	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN NERETTO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

BOVAS'HARDCAFE'

della circonferenza di equazione "X^2 + Y^2 = 64" e lo saprai... 3) Per ora sono solo voci di corridoio... 4) Tardi. 5) Probabilmente ci saranno tre o quattro differenti versioni del M-CD, tra loro incompatibili. 6) perché mi ha visto e poi si è fatto fare la plastica facciale per assomigliarmi... 7) senz'altro il PC-Engine GT.

SE SOLO CI FACESSIMO PAGARE (DAI LETTORI) PER TUTTE LE RISPOSTE CHE DIAMO...

Spett. Redazione di CM, non sappiamo ancora perché vi stiamo scrivendo. Forse per farci regalare un Vic 20 portatile o una Dino Erre Collofit (la camicia coi baffi) che desideriamo ardentemente! Abbiamo da farvi qualche domanda, quindi veniamo al dunque:
1) Secondo voi è meglio che ci compriamo un Neo Geo oppure un Coleco Vision (siamo più orientati al secondo, ma volevamo un consiglio)?
2) Esiste una versione economica di CM? Speriamo di sì, altrimenti inizieremo a rubare gruviera! (Lo sappiamo che non ve ne importa niente ma è un ottimo formaggio!)
3) Ci regalate un abbonamento al vostro giornale oppure un Game Boy da orologio con maxischermo , immagini laser, quindi con un CD-Rom usabile con i CD+G?
4) Tra quanto tempo si potrà comprare il GB a colori?
5) Perché il PC-Engine, pur essendo un 8-bit, ha grafica di gran lunga migliore al NES?
6) Arriverà WonderBoy su NES?
7) E' vero che alla fine di Mario 3 esce Sonic che trasforma tutti in porcospini blu ed in quel momento entrano in scena Bub e Bob assieme ad un Kiwi chiamato Tiki inseguiti da Mega Man che a sua volta seguito da Andreotti (ma questo c'è ovunque!)?
8) E' previsto per il NES il numero 4 di Mario? Ed il 5?
Vi salutiamo e speriamo che nel numero 7 pubblichiate la nostra lettera, altrimenti veniamo in redazione con una motosega e vi tagliamo i denti.

Auguri e saluti da: David, Renzo, Alex.

Dunque dunque dunque:
1) anch'io opterei sicuramente per il secondo, che è in grado di fornire grafica e sonoro nettamente superiori.
2) Non mi sembra da gente troppo normale dire di essere interessati ad acquistare un Neo Geo e poi lamentarsi per le 5000 della rivista, vero?
3) Sicuramente, ma dovete aspettare fino a Natale.
4) Non ci sono ancora notizie ufficiali su questa macchina (non so neanche se verrà lanciata sul mercato), comunque, se uscirà sarà, almeno secondo me, una tavanata pazzesca. Infatti i giochi prodotti fino ad ora (circa 300) per il Boy risulteranno monocromatici anche sulla nuova versione, dubito inoltre che quelli nuovi saranno compatibili con la vecchia console, o se lo saranno, risulteranno inevitabilmente in bianco e nero. Chi me lo fa fare, per una manciata di nuovi giochi a colori, di cambiare console?
5) Semplice, perché il PC-Engine ha sì un microprocessore ad 8-Bit, ma ha inoltre tanti bei chip custom (leggi grafici e sonori, NdD) cosa che invece il NES non ha.
6) Essendo un gioco targato Sega è molto difficile, come sarebbe difficile vedere un gioco come Zelda su MD (quindi praticamente impossibile).
7) Sì, è vero, anche se quell'Andreotti alla fine non c'entra niente.
8) No, per il NES non è previsto Mario 4, tantomeno il 5, che, secondo le voci di corridoio, dovrebbe uscire solo su SF e contenere tutti e quattro gli episodi finora prodotti.
Good bye, Baby!

CARO CAPTAIN SEGA, VATTI UN PO' A NASCONDERE!

Prologo: questo mese ci sono arrivati pacchi e pacchi di lettere (piene di dinamite, NdD) (infatti abbiamo dovuto chiamare gli artificieri per aprirle, NdP) tutte indirizzate a quel caro Captain Sega. Ovviamente non ci è possibile pubblicarle tutte, queste infatti occuperebbero tutto un numero di CM, ragazzi, lo spazio ormai rimastoci è poco, c'è solo il posto, purtroppo, per una sola lettera, beh, per questa volta possiamo anche accontentarci, non vi pare?

Caro Captain Sega dei miei stivali, spero proprio che questa missiva venga pubblicata su CM perché voglio dirti due paroline. Nella tua lettera sostieni che:
1) Il MD è meglio dell'Amiga (pff, ha, ha, ha!)
2) Il MD è il migliore in assoluto.
Prima di tutto ti dico che possego un SF, un MD ed un Amiga, quindi (più o meno) conosco le caratteristiche, i pregi ed i difetti delle tre macchine in questione. Nella tua lettera dici che Fantasia è una schifezza (è vero), ma poi pronunci una frase che mi ha fatto inkavolare come una bestia.
La schifosissima frase è: "una schifezza come Fantasia forse sull'Amiga sarebbe stato meraviglioso ma sul MD ecc. ecc.".
Ti rendi conto dell'eresia che hai detto, vero? Ma dico, li conosci i giochi che girano sull'Amy? Ti faccio dei miseri esempi: Monkey Island, F1 Gran Prix (galattico!!!), Alien Breed, Lemmings, Gods, Turrican 1 & 2, Lotus Turbo 1 & 2, Gobliiins, Robocop III e tanti altri. Mi sembra che tu non conosca gli standard dell'Amiga e quindi prima di parlare aggiornati, informati, uccidi... Hem, niente (con questo non voglio dire che il MD sia una fetecchia, anzi).
Per quanto riguarda il SF è vero che è lento quando ci sono molti sprite (sai cosa sono, vero?) sullo schermo, ma ha una grafica ed un sonoro da coin-op (beh, oddio, non esageriamo! NdD).
Finalmente mi sono sfogato.

Marco.

P.S. TGM, CM siete grandi (e Zzap! dove lo metti?).
P.P.S. Vi prego pubblicatemi, voglio dire a quell'energumeno del capitano Sega cosa penso di lui (e non sei il solo a pensarla così, NdD).

Caro Marco, la tua lettera si commenta già da sola, vogliamo comunque aggiungere queste poche considerazioni, il risultato di due cervelli (i nostri) spremuti fino all'osso. Innazitutto quando abbiamo accettato di occuparci della Posta non ci aspettavamo di certo di ritornare a guerre tipiche dei gloriosi C64 Vs. Speccy anche su questa rivista. Basta, ora ci siamo proprio stufati. Prendiamo in analisi la lettera di Captain Sega: un mucchio di cavolate e qualche piccola considerazione un po' (ma solo un po') intelligenti. E' chiaro che spalleggiare la propria macchina fino al martirio è un tipico comportamento bamboline (o al massimo puerile, NdD), se in più sommiamo il fatto che Captain Harlock non s'è neppure firmato.... Beh, non ne può saltare fuori che quel ritratto di Captain Sega che ormai tutti, sia in redazione che fuori, ci siamo fatti. Perché certa gente non conta fino a cento (o per lo meno fino a dieci, NdD) prima di impugnare la biro? Basta, ogni macchina ha i suoi pregi ed i suoi difetti, noi saremmo favorevoli a possederle tutte, ma essendo la cosa Ahimé impossibile bisogna adeguarsi ed operare delle scelte. Queste scelte variano da individuo ad individuo, quindi non è detto che tutti debbano correre a spupazzarsi il Famicom od il MD. Ognuno è libero di fare ciò che vuole, e così deve essere, finiamola una volta per tutte di fare i bambini, ormai non lo siamo più (ohhhh, che sospiro di sollievo! NdD)

L'ANGOLO DELLA PROF

1) "vi scrivo per dirvi non siete molto imparziali.... (Bello l'anacoluto, vero, NdProf)"

2) "Faranno mai un convertitore MS-NES?"

3) "I compact del M-CD sono compatibili con il CD per NES?"

4) "Esiste un apparecchio per usare i giochi del MD sul MS?"

5) "Virrei domandarvi a voi esperti..."

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

TOYS® LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433